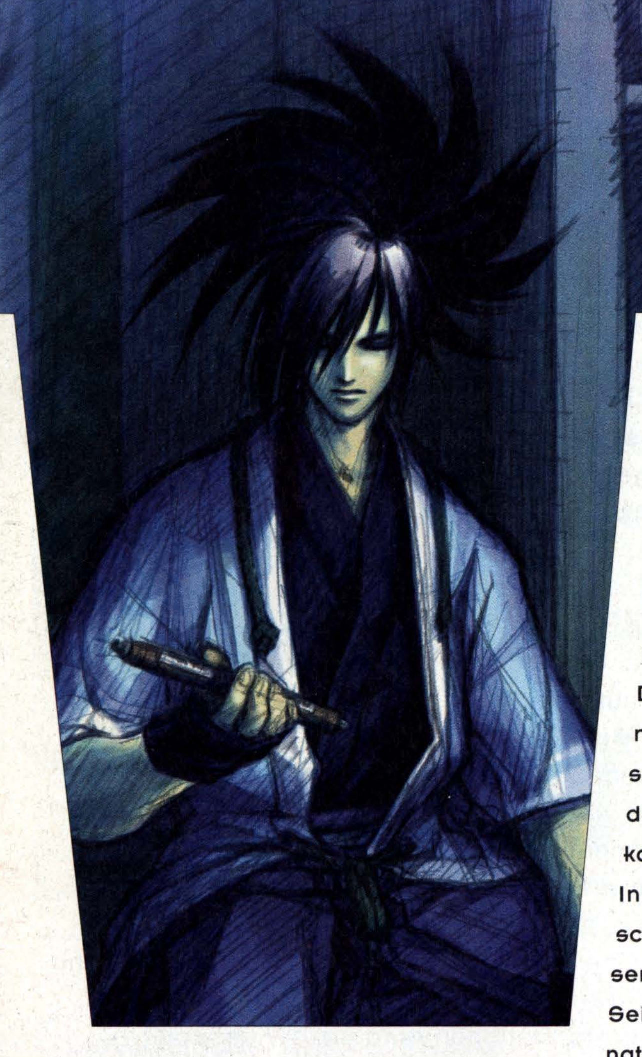


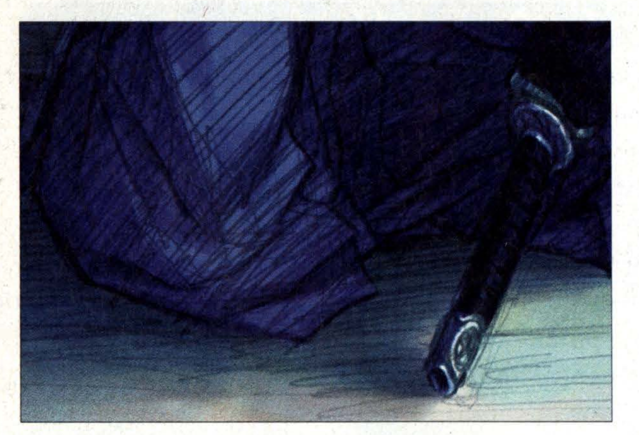
1/2000
8. Jahrgang / Ausgabe 75
CYBERMEDIA
S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lire 8300 / Pts 675,- / fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,-
DM 5,90
MAN!AC
JUBILÄUMSAUSGABE
EXKLUSIV
SOUL FIGHTER
DREAMCAST-AUFKLEBER
FROHES FEST
75 Ausgaben MAN!AC
Große Verlosung zum sechsjährigen Jubiläum
Spiele des Jahres´99
41 Tests
Mit Dreamcast ins Internet
Außerdem: Sega GT und Virtua Tennis
DIE SCHÖNE UND DAS BIEST
85% Tomb Raider 4
Playstation
92% Donkey Kong 64
Nintendo 64
4 398044 105901 01


Tom Clancy's
RAINBOW SIX
Tom Clancy's RAINBOW SIX
ist die perfekte Mischung aus Action und Strategie. Planen Sie Einsätze einer multinationalen Antiterror-Einheit (Codename: Rainbow) und kämpfen Sie gegen Terroristen auf der ganzen Welt.
JETZT ENDLICH FÜR KONSOLEN!
PLAYSTATION
JETZT IM HANDEL
N-ZONE HIT
GAMES AND MORE HIT
NINTENDO 64
AB MITTE DEZEMBER
GAMEBOY COLOR
AB MITTE JANUAR 2000
Erhältlich auch bei:
Theo KRANZ VERSAND
Ihr Fachversand für Computer- und Videospiele
0931 - 35 45 222
Red Storm



DIE HALBE WAHRHEIT

Das Bessere ist des Guten Feind: Obwohl wir das bisherige Layout der MAN!AC trotz dreijähriger Dienste immer noch als angenehm empfinden, plädierte die Redaktion für einen Tapetenwechsel. Nicht zuletzt deshalb, um einige neue redaktionelle Ideen zu verwirklichen. So arbeitete unsere Art-Direktorin Andrea Danzer so manche Nacht, um das neue Layout für die Spieletests zu entwerfen. Buchstäblich in letzter Minute war das Design fertig – dabei hatte es insbesondere der neue Wertungskasten mit seinen zusätzlichen Kriterien in sich: Viele Infos auf wenig Platz, aber bitte übersichtlich und schnell durchschaubar! Wir finden, dass Andrea dieser Kompromiss prima gelungen ist: Ihr könnt Euch ab Seite 39 Eure eigene Meinung bilden – und uns diese natürlich mitteilen.



Samurai Spirits Shinsho (SNK, 1999)

Leider hat die Zeit nicht mehr gereicht, das restliche Heft dem neuen Layout anzupassen. So ist diese MAN!AC in 'alt' und 'neu' gesplittet – wir hoffen, Ihr verzeiht uns diese Merkwürdigkeit. Aber wir wollten zur ersten MAN!AC des neuen Jahrtausends zumindest mit der Optik-Auffrischung beginnen. Abgeschlossen wird sie mit der nächsten Nummer. Wenn Ihr die folgende Ausgabe Anfang Januar in den Händen haltet, habt Ihr hoffentlich ein frohes Weihnachtsfest und den ultimativen Rutsch hinter Euch – wo auch immer Ihr den Jahreswechsel verbringen werdet. Eine Blitzumfrage unter den MAN!ACs brachte diesbezüglich ein recht biederes Ergebnis zutage: 'Bei Freunden', 'in der Stadt', 'keine Ahnung', 'who cares' – keine extravaganten Trips auf die Bahamas, den Mount Everest oder Downtown-Tokyo. Wenn Ihr etwas spannenderes vorhabt, lasst es uns wissen! Nichtsdestotrotz – alles Gute für das neue Jahrtausend wünschen Euch die MAN!ACs und der Cybermedia Verlag.







Aus alt mach neu:
Rechts seht Ihr das traditionelle Test-Layout, daneben das brandneue Design.



6 Allein gegen die Nazis: In Dreamworks' Ego-Shooter seid Ihr der einsame Streiter gegen die deutsche Diktatur.

92 Ehre, wem Ehre gebührt: Wir blicken auf zwölf Monate Teststress zurück und stellen Euch die besten Spiele des Jahres '99 vor.

10 Ein Herz für Rennspieler: Segas Software-Mechaniker geben der ersten Tourenwagensimulation auf dem Dreamcast den letzten Schliff. Kann "Sega GT" mit "Gran Turismo 2000" konkurrieren?

MAN!AC

NEWS

FEATURE

TIPPS & TRICKS

RUBRIKEN

PRESENTS

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



Selbst in Gebäuden wie dem Bahnhof herrscht eine düstere Atmosphäre vor

Höhere Chargen müsst Ihr mit der schallgedämpften Pistole beseitigen, um an ihren Ausweis zu gelangen.

Der Soldat Patterson

Steven Spielbergs Softwarehaus Dreamworks macht Euch in „Medal of Honor" zum einsamen Streiter gegen die Nazis.

THE SIEGFRIED FOREST (Pg. 1)
25 November 1944
Sympa de te revoir, mon pote!
It's good to see you again, my friend. It's been a few months since we last spoke– I've been away on some missions of my own...
But now it's time to get, as you Americans say, down to business. Fort Schmerzen is going to be one very tough assignment. I should know– I once worked there.
Press ⊗ to Continue

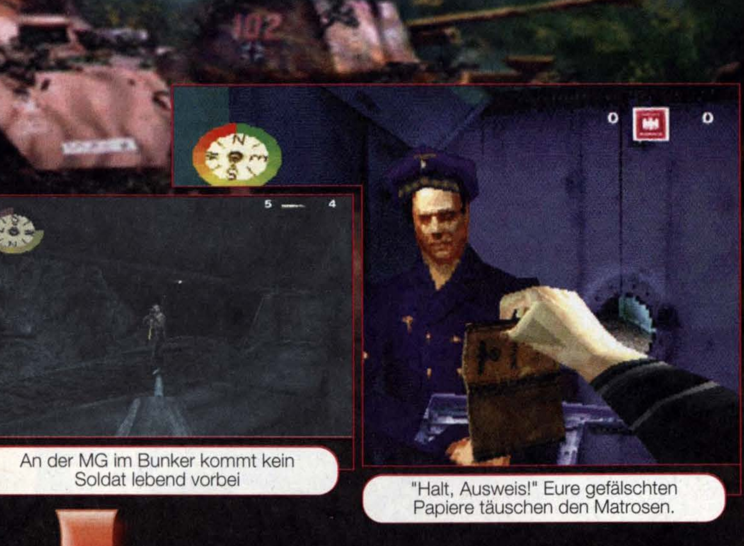
Die attraktive Manon ist Euer einziger Kontakt: Sie führt Euch an die Aufgaben heran und gibt wichtige Hinweise.

Frankreich, im Juni 1944: In der Nacht der alliierten Invasion gerät der Offizier James Patterson unbemerkt hinter die feindlichen Linien ins französische Kernland. Sein Auftrag ist ebenso kriegswichtig wie lebensgefährlich. Als Agent des „Office of Strategical Services" soll er Verbindung zur Resistance herstellen und mit deren Hilfe Sabotageakte durchführen sowie geheimes Datenmaterial beschaffen. Die hübsche Widerstandskämpferin Manon ist Pattersons einziger Draht zum US-Geheimdienst. Sie informiert ihn bei konspirativen Treffen über Aufgaben und mögliche Vorgehensweise.

Die erste der insgesamt sieben Missionen, die in je drei bis vier Level unterteilt sind, führt Euch sofort mitten ins Geschehen. Ihr startet nur mit einem Sturmgewehr ausgestattet in der sternenklaren französischen Pampa. In der Nähe ist ein alliiertes Flugzeug mit einem hohen Nachrichtenoffizier an Bord abgestürzt. Deutsche Suchtrupps sind ausgeschwärmt, um den Geheimnisträger zu finden, und Ihr solltet tunlichst Wehrmacht und Gestapo zuvorkommen. In Ego-Ansicht durchquert Ihr die Düsternis, das Gewehr im Anschlag und auf Feindkontakt vorbereitet. Nähert Ihr Euch den deutschen Soldaten vorsichtig genug, habt Ihr gute Chancen auf einen Überraschungsangriff. Via Schultertaste holt Ihr Euch ein Zielkreuz ins Bild, mit dem bevorzugt sensible Bereiche des Feindes anvisiert werden. Durch die Einteilung der gegnerischen Polygonkörper in Trefferzonen wie Arme, Beine, Kopf oder Brust lohnt sich exaktes Zielen. So lässt ein Kopfschuss den Soldaten ohne Gegenwehr tot zu Boden sinken, ungenaue Treffer verletzen den Gegenüber nur. Und dank ausgezeichneter Gegner-KI kann sich das recht ungünstig auf Euren Gesundheitszustand auswirken. So wirft sich der Angeschossene zu Boden oder hinter eine Deckung und wehrt sich heftig. Zudem laufen weitere Soldaten, angelockt durch die Schüsse und das Geschrei des Kameraden herbei, um Euch von mehreren Seiten aufs Korn zu nehmen. Besonders vorsichtig solltet Ihr Euch MG-Nestern nähern: Eine Salve der großkalibrigen Waffe lässt Euch nur allzu schnell ins französische Gras beißen. Dankenswerterweise stöbert Ihr in Kisten oder den Hinterlassenschaften der Gegner Medi-Paks, Waffen und Munition auf. Darunter befinden sich z.B. auch Stielhandgranaten, mit denen Ihr gegen verschanzte Feinde vorgehen könnt. Doch Vorsicht: Die Soldaten erkennen die explosive Bedrohung und laufen davon - oder schlimmer noch, sie werfen die Granate in Eure Richtung zurück.

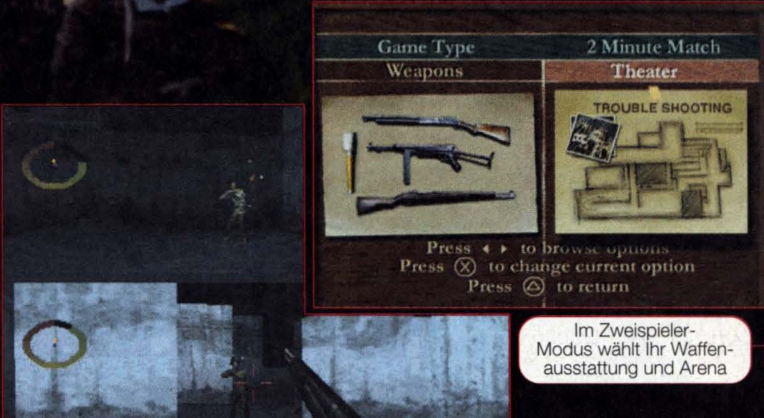


Der Einsatzraum: Im klassischen Vor-Farbfilm-Braun bekommt Ihr vor und nach jeder Mission einen Film präsentiert.



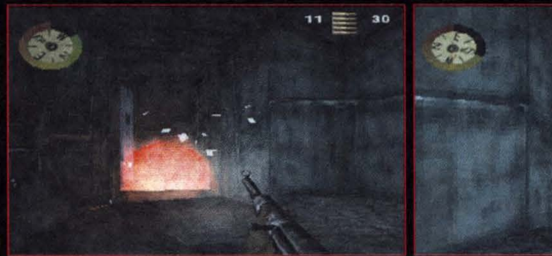
An der MG im Bunker kommt kein Soldat lebend vorbei

"Halt, Ausweis!" Eure gefälschten Papiere täuschen den Matrosen.



Im Zweispieler-Modus wählt Ihr Waffenausstattung und Arena

James





Türöffner: Manche Bereiche lassen sich durch einen Schuss auf eine sprengstoffgefüllte Kiste oder Handgranaten freisprengen.

Je nach Auftrag variiert Ausstattung und Vorgehensweise. Besteht die erste Mission hauptsächlich aus offenen Gefechten, wartet danach bereits der erste Undercover-Einsatz. Mit Uniform und Papieren eines deutschen Offiziers ausgestattet, stehlt Ihr zunächst geheime Zeitpläne in einem Bahnhof und sabotiert ein Stellwerk, um letztendlich eine bedrohliche deutsche Zugkanone in die Luft zu jagen. Gut getarnt erkennen Euch die Wachen nicht und salutieren ehrerbietig. Höhere Chargen lassen sich durch Vorzeigen des Ausweises beschwichtigen oder mit einer schallgedämpften Pistole aus dem Weg räumen. Etliche weitere Waffen findet Ihr im Lauf der Zeit, von MP über Schrotflinte bis zum Scharfschützengewehr, dessen Zoomfunktion Euch Ärger und Blutverlust erspart.

Auch wenn sich „Medal of Honor" mit seiner Vielfalt an Missionszielen (später müsst Ihr z.B. ein U-Boot oder ein V2-Raketenlabor infiltrieren) einen taktischen Anstrich gibt, ist es letztlich doch ein astreiner Ego-Shooter. Allerdings gelingt es Dreamworks, eine spannende und eindringliche Atmosphäre zu erzeugen und auf blindwütiges Geballer im Stile diverser Indexkandidaten zu verzichten. Die Szenarien sind einfallsreich und für Playstation-Verhältnisse gelungen gestaltet. Texturen, Objekte und Gegner geben sich grafisch zwar nur durchschnittlich, Missionsstruktur, Gegner-KI und Sound machen dies aber mehr als wett. Schrittgeräusche und Hundegebell lassen Euch aufhorchen und verängstigt Deckung nehmen, Flüche der Soldaten hallen durch die Gänge und bei direkten Konfrontationen schreien Euch Wachen und Offiziere auf Englisch mit perfektem deutschen Akzent an. Neben der spannenden Geschichte wird zusätzlich ein Deathmatch-Modus geboten. Insgesamt sieben Arenen stehen Euch für ein Kräftemessen mit einem menschlichen Gegner zur Verfügung. Zwei davon müsst Ihr allerdings erst im Lauf des Spiels freischalten. Eure Leistungen bei den Einsätzen werden nämlich am Ende jeder Teilmission bewertet. Habt Ihr genug Gegner ausgeschaltet und seid halbwegs unversehrt davongekommen, verschafft Ihr Euch via Auszeichnungen insgesamt sechs Geheimcodes. So wird die sowieso schon überreichlich vorhandene Motivation noch mal ein Stückchen in die Höhe geschraubt. *sf*



Scharfschützenfreuden: Der Wachsoldat bemerkt Euch erst, als das Benzinlager in die Luft fliegt.



Kriegerischer Ego-Shooter mit toller Gegner-KI und spannender Atmosphäre, aber deftiger Thematik.

PRODUKT-POLITIK

"KEINE INDIZIERUNG DANK DEUTSCHER VERSION"

Obwohl Dreamworks mit Electronic Arts einen Publishing-Vertrag hat, wird "Medal of Honor" in Deutschland exklusiv vom Spielegroßhändler "Order in Time" publiziert und vertrieben. Wir haben Geschäftsführer Tolga Diethelm nach den Zusammenhängen gefragt.



Wie kommt es, dass Ihr "Medal of Honor" in Deutschland auf den Markt bringt und nicht EA selbst?

TOLGA: Wir haben seit über zehn Jahren vielfältige Geschäftskontakte nach Japan und USA. Durch unsere guten Beziehungen zu EA und Dreamworks konnten wir uns diesen Titel sichern.

Hat EA Deutschland darauf nicht säuerlich reagiert?

TOLGA: Die ganze Geschichte ist überhaupt erst durch freundschaftliche Gespräche mit EA Deutschland zustande gekommen. EA kennt unser Potenzial als Vertrieb und vertraut auf unsere Fähigkeiten.

"Medal of Honor" ist Euer erstes Produkt als Publisher, wie geht's weiter?

TOLGA: Unser Ziel ist es, Exklusivdistributor einer Reihe anderer Titel zu werden. Ehrlich gesagt, langweilt mich der Großhandel mit seinem ewigen Preiskampf mittlerweile ein bisschen. Ich suche neue Herausforderungen, und die werde ich im Publizieren weiterer Titel auch finden. Details und konkrete Spieletitel kann ich leider noch nicht nennen.

Wer übernimmt die Lokalisierung des Spiels?

TOLGA: Das regelt Order in Time selbst. Wir haben eine spezielle Agentur damit beauftragt, Handbuch, Bildschirmtexte, Sprachausgabe und Videosequenzen einzudeutschen.

Wie bei Ego-Shootern üblich, ist die Thematik für den deutschen Markt recht gewagt. Was tut Ihr, um eine Indizierung zu verhindern?

TOLGA: Wir sind natürlich gefordert, eine angepasste Version herauszubringen, um keine Probleme mit der BPjS zu bekommen. Dank einer komplett deutschen Version können wir die Indizierung wohl ausschließen.

Mikrokosmos

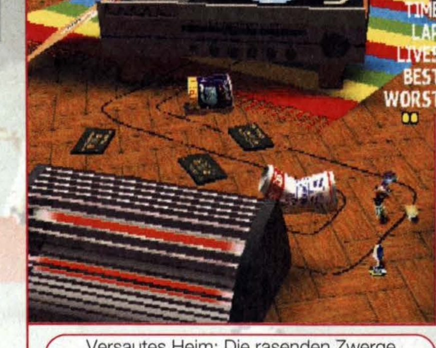
Codemasters Matchbox-Serie geht in eine weitere Runde – mit MAN!ACs statt Maschinen.

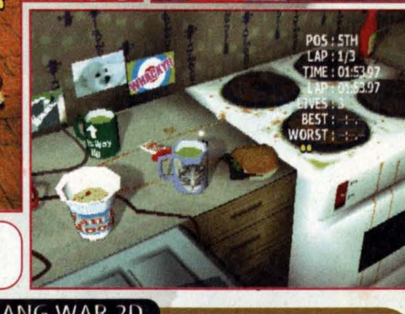


Seit Jahren schwört eine eingefleischte Mehrspielergemeinde auf die Miniflitzer aus dem Hause Codemasters. Ob mit 16 oder 64 Bit unterm Hintern, die "Micro Machines" sorgten auf diversen Konsolen und Computern für großmäulige Gewinner und stänkernde Verlierer. Nach dem knapp drei Jahre alten "Micro Machines V3" dürft Ihr Euch Anfang 2000 auf den neuen Sprössling der Spaß-Raser-Familie freuen. Vom Grundprinzip her bleibt bei "Micro Maniacs" alles beim Alten, soll heißen: Mit bis zu sieben menschlichen Konkurrenten flitzt Ihr in Zwergenperspektive durch liebevoll gestaltete Szenarien, die in Haus und Garten gelegen sind. Anstatt bunter Spielzeugautos steuert Ihr diesmal abgedrehte Fantasiecharaktere, die auf Schusters Rappen gegeneinander antreten. Zwölf der verrückten Liliputaner stehen zur Wahl, jeder mit reichlich Ausdauer und zwei Special-Moves ausgestattet. Diese ersetzen das reiche Arsenal an skurrilen Waffen, mit denen Ihr beim Vorgänger die Fahrzeuge aufrüsten konntet. Allerdings lassen sich die Sondermanöver, die von kräftigen Schlägen bis zu Feuerbällen reichen, nicht ständig anwenden. Über die Kurse verstreut findet Ihr Power-Ups, nach deren Aufsammeln Ihr ein Special ausführen dürft. Um das Ganze taktischer zu gestalten, hängt die Stärke Eurer Attacke von der Anzahl der aufgesammelten Symbole ab. Auf den ersten Blick erinnert Grafik und Handhabung an den Vorgänger. Aus einer schrägen Vogelperspektive steuert Ihr Eure Männchen durch Vorgarten, Küche oder Kinderzimmer, weicht unzähligen Gegenständen vom Blumentopf bis zur Bohrmaschine aus und achtet darauf, nicht zu lange den Kurs zu verlassen oder im Eifer des Gefechts vom Tisch zu plumpsen. Rasten allerdings die "Micro Machines" noch auf einer fast ausnahmslos ebenen Spielfläche herum, bekommen die "Micro Maniacs" nun eine echte 3D-Arena. So schnaufen die Winz-Wusler Steigungen hinauf, nehmen mit kräftigen Sprüngen im Weg liegende Hürden oder lassen sich via Schachtelteufel durch die Luft katapultieren. Neben den zu erwartenden Mehrspielerfreuden soll übrigens auch für reichlich Solo-Motivation gesorgt sein. Über 40 Level in acht Landschaften und ein ausgeklügeltes Freischaltsystem für Strecken und Charaktere könnten Euch viel Zeit vor Eurer Playstation kosten. *sf*

Britische Freizeitbeschäftigung: Im Hinterhof führt die Strecke über einen Croquet-Kurs.

Gib Gas: Für exaktes Timing werdet Ihr am Start mit einem Turbo-Boost belohnt.





Versautes Heim: Die rasenden Zwerge bahnen sich ihren Weg durch Müll, Essensreste und Geschirr.

ALLER ANFANG WAR 2D

Dimensionssprung

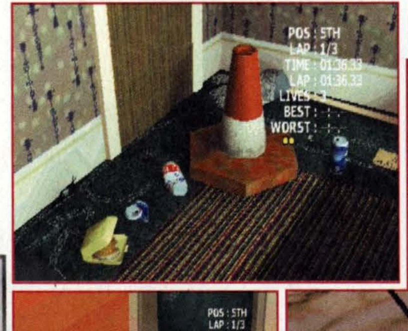


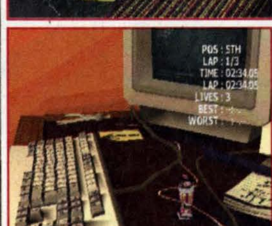
Auf 16 Bit gab's die Raserei nur von oben zu sehen (MD)



Mehrspielerklassiker: "Micro Machines V3" auf der Playstation.

Ihre ersten Ausflüge unternahmen die "Micro Machines" auf SNES und Mega Drive noch in reinem 2D. Aus der Vogelperspektive lenkten bis zu vier Spieler ihre Gefährte in Teil 1 und 2 sowie der "Military-Variante" und der 96er-Edition. Mit dem Anbruch des 3D-Zeitalters auf der Playstation hatte auch bei Codemasters' Rennspiel die zweidimensionale Optik ausgedient. Allerdings spielten sich die eigentlichen Rennen immer noch in der Ebene ab, nur einige Sprungschanzen erlaubten den Gefährten einen kurzfristigen Ausbruch in den Raum. Mit den "Micro Maniacs" nimmt die Serie nun endgültig Abschied von dem flachen Spielprinzip.







Ob Maus oder Mieze: Unzählige Details zieren die Strecken durch die acht lebensnahen Areale.

TITEL	Micro Maniacs
HERSTELLER	Codemasters
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	1. Quartal

Mehrspieler-Rennen in echtem 3D: Bis zu acht Leute vergnügen sich mit witzigen Typen und hübschen Kursen.

MEISTER DES CODES

"Männchen können mehr"



Richard Baxter, der Produzent von "Micro Maniacs", stand uns Rede und Antwort zum neuen "Micro Machines"-Abkömmling.

Warum habt Ihr eigentlich die Autos durch Figuren ersetzt?
RICHARD: Da die Männchen mehr können als Autos, z.B. hüpfen oder klettern, ließ sich eine echte, interaktive 3D-Umgebung entwerfen.

Sind die lustigen Fahrzeuge damit für immer verschwunden?
RICHARD: Nicht unbedingt. "Micro Maniacs" ist eher ein Ableger als eine Fortsetzung der ursprünglichen Serie. Wir können jederzeit die originalen "Machines" wieder aufleben lassen.

Können wir auch auf den Next-Generation-Konsolen mit den "Micro Machines" rechnen?
RICHARD: Es ist zu früh für eine genaue Antwort. Wir wollen erst mal dieses Produkt so gut wie möglich fertig stellen. Dann sehen wir weiter.



Von deinen Gegnern kannst du dir ruhig







ein paar Scheibchen



abschneiden.



namco







Heute gibts lecker Gehacktes! Für 1–2 Personen braucht man frisches Soul Calibur – fertig gewürzt mit 10 Kämpfern samt eigenen Persönlichkeiten, Waffen und Styles. Das Ganze in einer Dreamcast mit 128 Bit zubereiten. Noch eine Messerspitze Kampflust zugeben und dann: reinhauen!

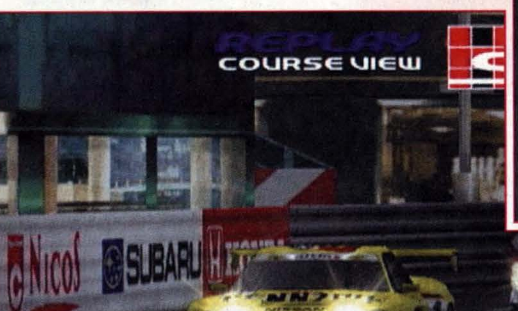
Dreamcast inkl. Modem DM 499,– unverb. Preisempfehlung.



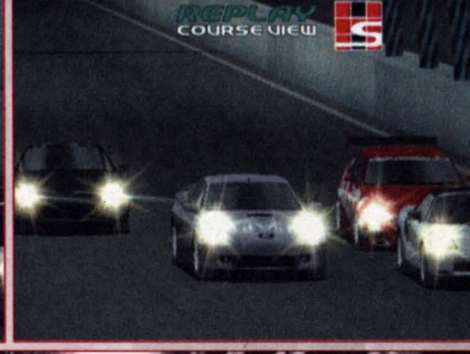
Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com







Im Replay genießt Ihr die fabelhaften Licht- und Spiegeleffekte



Bremsstreifen und feine Gummiwölkchen zeugen vom Einbremsen in die Kurve



Über 100 Marken könnt Ihr beim Autohändler (links) kaufen, vom Serienmodell bis zur GT-Spezialanfertigung (oben).



Sega kommt Touren

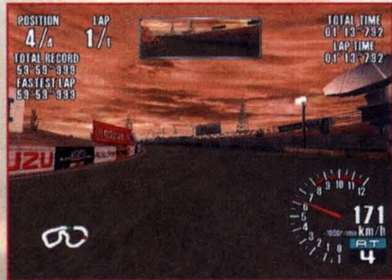
Während alle Welt nach "Gran Turismo 2" lechzt, macht Sega PS-Freaks den Mund mit "Sega GT" wässrig.



TITEL
Sega GT
HERSTELLER
Sega
SYSTEM
Dreamcast
BRD-RELEASE
2. Quartal

"Gran Turismo"-Konkurrenz auf dem Dreamcast: Optisch eindrucksvoll und mit einer Fülle an Fahrzeugen.

Neben Formel 1 und Ralley gehören die Tourenwagen zum beliebtesten Motorsportgenre – zumindest was den Verkaufserfolg an Konsolentiteln betrifft. Besonders Sonys hochgelobtes "Gran Turismo" wurde mit knapp sieben Millionen abgesetzter Einheiten zum weltweiten Megaseller. Grund genug für den Playstation-Hersteller, Anfang nächsten Jahres den zweiten Teil nachzuschieben und zudem "Gran Turismo 2000" als Killer Application für die PS2 zu inszenieren.



Umsichtiges Fahren: In der Ego-Perspektive verfügt Ihr über einen funktionsfähigen Rückspiegel.

Sega hat die Zugkraft der Tourenwagen erkannt und lässt seit einiger Zeit ein aushäusiges Team an der Antwort zu "Gran Turismo" feilen. "Sega GT Homologation Special" soll bereits im Februar in Japan erscheinen und die ambitionierteste Rennsimulation auf dem Dreamcast werden. Über 100 reale Fahrzeuge stehen Euch für eine Spritztour auf dem Asphalt Nippons zur



Neben etlichen Nachtleveln dürft Ihr bei Morgengrauen oder hellichtem Tag antreten

Verfügung. Allerdings werdet Ihr vergeblich nach Namen wie Mercedes, Ford und BMW suchen – zumindest in der japanischen Version wird sich keine einzige ausländische Marke die Ehre geben.



Auch auf japanischen Highways und Stadtautobahnen lasst Ihr die Motoren jaulen





Das Tuning der Fahrzeuge beschränkt sich hauptsächlich auf den Einbau hochwertiger Einzelteile


Neben den originalen Fahrzeugen sind sämtliche Sponsoren der japanischen Tourenwagenmeisterschaft über die Bandenwerbung vertreten


Einen Vergleich mit "Gran Turismo 2000" auf PS2 muss "Sega GT" nicht scheuen. Beide Titel sollen Ende des ersten Quartals 2000 erscheinen.



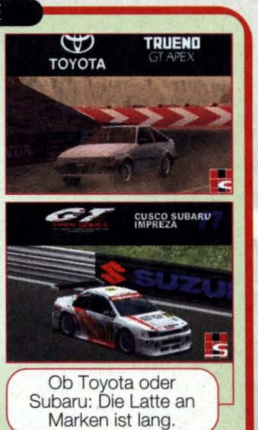
Das ist allerdings kein Grund zu verzagen: Auch von Honda, Suzuki oder Daihatsu gibt es den einen oder anderen PS-starken Blechtraum. Neben den lizenzierten Fahrzeugen verwendet "Sega GT" auch die Daten der offiziellen japanischen GT-Meisterschaft. Kenner des internationalen Motorsports dürfen sich also auf originale Piloten, Teams und Sponsoren freuen.
Genreüblich habt Ihr die Wahl aus kurzweiligen Einzel- und Zeitrennen sowie einem Meisterschafts-Modus. An diesem nehmt Ihr allerdings nicht nur teil, um Euch Pokale zu sichern und in Sekt zu baden, die Rennresultate beeinflussen auch Euer Barvermögen. So bekommt Ihr zum einen Prämien für vordere Platzierungen, zum anderen lockt Ihr durch gute Leistungen Sponsoren an. Und die braucht Ihr dringend, um Euch neue Karossen zuzulegen oder Euer Gefährt aufzumöbeln. Tuning ist nämlich auch möglich, allerdings handelt es sich dabei weniger um Feinjustage-Orgien, vielmehr kauft Ihr hochwertige Einzelteile für Bremssystem, Aufhängung und Motor ein.
Absolviert werden übrigens nicht nur Meisterschaftsläufe, sondern auch spezielle "Event Races", die Euer Image aufbessern. Neben einem Splitscreen-Modus wird "Sega GT" eine Internet-Option anbieten. Ob es sich dabei allerdings nur um eine Web-Rangliste handelt oder Ihr wirklich im Netz gegeneinander antreten dürft, ist bislang nicht bekannt. Einige andere Features sprechen aber für sich: Ein Replay-Modus bietet atemberaubende Bilder im TV-Stil, wechselndes Wetter spielt eine entscheidende Rolle bei der Handhabung des Wagens und zu unterschiedlichen Tageszeiten könnt Ihr Euch an diversen Lichtreflexen ergötzen. Doch wird "Sega GT" überhaupt "Gran Turismo 2000" das Kühlwasser reichen können? Beim momentanen Vergleich der beiden Spiele hat das PS2-Projekt höchstens beim Aussehen der Hintergünde einen kleinen Vorsprung. Wer in puncto Handhabung, Fahrphysik und Realismus das Rennen macht, wird sich erst nächstes Jahr herausstellen. Wir sind gespannt. *sf*

JAPANOPHILE AUTOMOBILE

Sushi-Schlitten


Von Daihatsu werden einige Kleinwagen beigesteuert

In "Sega GT" dürft Ihr nur in Autos Platz nehmen, die aus den Fabrikhallen des fernöstlichen Inselstaates kommen. So findet Ihr bekannte Marken der Hersteller Honda, Nissan, Daihatsu, Subaru oder Mazda. Einige Wägen tauchen zum ersten Mal in einem Rennspiel auf, wie z.B. der brandneue Toyota Celica. Neben handelsüblichen Autos, bei denen etwas an PS und Fahrwerk herumgebastelt wurde, gibt es natürlich auch eine Reihe Touring-Editionen zu bestaunen und verwenden.


Ob Toyota oder Subaru: Die Latte an Marken ist lang.

Spiel, Satz und Sega

Im Gegensatz zum wirklichen Leben war der weiße Sport in den Spielhallen nie richtig populär. Segas Arcade-Bastler Soft3 (ehemals AM3) wollen das nun ändern und bringen mit "Virtua Tennis" frischen Wind ins Sportgenre.


Der Ärger des Spielers über einem dummen Ballverlust wird grafisch eindrucksvoll dargestellt.

Der Tennis-Automat, der auch gekoppelt werden kann, um ein paar Sätze mit einem menschlichen Gegner zu wechseln, bietet Euch acht verschiedene Tennisspieler. Unter ihnen findet Ihr ausschließlich bekannte Gesichter aus der Weltrangliste wie Thomas Haas oder Carlos Moya. Leider besitzt Sega keine offizielle ATP-Lizenz, dennoch erkennen TV-Sportler Courts wie Wimbledon oder Flushing Meadow sofort. Rund um die Beläge aus Zement, Gras oder Sand geht es heiß her: Das Publikum ist animiert, der Schiedsrichter reagiert menschlich und weicht Querschlägern aus, Balljungen wetzen gebückt durch die Gegend. Die Handhabung Eures Raquet-bewehrten Profis ist simpel: Gerade mal zwei Knöpfe sind mit den Varianten Normalschlag und Lob belegt, dafür könnt Ihr einige Special-Moves herausfinden. Toll gelungen sind die Bewegungen der Akteure, die dank Motion-Capturing realistisch ausfallen. Neben einem reichen Bewegungsrepertoire gehören auch Emotionen wie Wut und Freude zu den Animationen.
Wer nicht gern in die Spielhalle geht und dafür einen Dreamcast zu Hause stehen hat, kann auf eine Umsetzung hoffen. Offiziell bestätigt wurde ein "Virtua Tennis" für die Heimkonsole zwar noch nicht, da der Automat aber auf der Naomi-Hardware basiert, sollte eine Dreamcast-Version relativ einfach herzustellen sein.

Vier wichtige Stadien sind exakt nachgebaut: Roland Garros, Wimbledon, Flushing Meadows und Flinders Park.


Gegen Kafelnikov habt Ihr an der Grundlinie keine Chance, also ran ans Netz!


Benutzung nur unter strengsten Sicherheitsvorkehrungen.
KILLER LOOP
ad.quarter



Beruhigt Dein Hirn, wenn Du der Schwerkraft Lebewohl sagst.

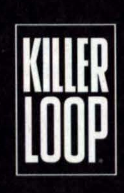


Beruhigt Deine Mutter, wenn Du Deinem Mageninhalt Lebewohl sagst.

Beruhigt Dein Gewissen, wenn Du Deinem Arzt Lebewohl sagst.

Wenn Du zum ersten Mal in einem der mehr als 12 Tripods gesessen hast, wirst Du Deinen Augen nicht trauen. Deinen Ohren nicht. Deinem Gleichgewichtssinn nicht. Und vor allem Deiner Uhr nicht. Denn Du wirst nicht mehr aussteigen wollen. Dafür sorgt eine systemorientierte, optimierte 3D-Engine, die das volle Leistungsspektrum von Sony PlayStation oder Deinem PC beansprucht. Und mehr als sieben futuristische Rennstrecken. Zitat Fun Generation: „Vor allem Needle Rock stellt den wohl abgefahrensten Racing-Track aller Zeiten dar." Killer Loop ist nicht irgendein Spiel. Killer Loop ist der Rausch der Geschwindigkeit in seiner reinsten Form. Die Frage ist nur, ob Dein Nervenkostüm dazu bereit ist.











So einfach geht's: Ihr wählt Soundschnipsel (links) und bastelt daraus einen Song (rechts oben). Im Riff-Editor fügt Ihr Effekte wie einen Hall hinzu.



Beim 'music jam' macht Ihr zu viert Live-Musik: Jede Taste wird mit einem Soundschnipsel belegt und ab geht's!

Party-Time

Lust auf eine groovige Jam-Session? In „Music 2000" erstellt Ihr nicht nur Eure eigenen Songs, sondern greift auch live in die Tasten.

Neben Kaleidoskopen und Farbverläufen integriert Ihr Vektorobjekte wie dieses 'Etwas' in Eure Videos

Erfolgreicher Vorgänger: "Music" verkaufte sich in Europa mehr als 300.000 Mal, obwohl dem einsteigerfreundlichen Musiktool spielerische Elemente fehlten. Bei „Music 2000" ist das anders, im 'Music Jam'-Modus gründet Ihr eine virtuelle Live-Band. Das Prinzip ist simpel: Bis zu vier Musikfans (über Multitap) belegen die Tasten ihres Controllers mit vorgefertigten Musikschnipseln, sogenannten 'Riffs'. Per Knopfdruck spielt Ihr Drum Loops, Melodie sowie Gesang ein und schneidet Euer Kunstwerk mit.

Dank Highres-Optik passen im Musik-Editor nun mehr Kanäle ins Bild. Die Musikstile des Vorgängers (Techno, Trance, House) wurden mit Riffs aus den Bereichen Rock, Beat und Drum'n'Base ergänzt. Wie beim Vorgänger arrangiert Ihr takt- und geschwindigkeitsmäßig aufeinander abgestimmte Riffs wie Bass Line, Melodie und Vocals – schwuppdiwupp entsteht ein hörenswertes Lied. Insgesamt befinden sich in „Music 2000" 1.500 Riffs und 3.000 Instrumentalsounds. Statt 16 gibt's nun 24 Kanäle, manche Riffs belegen mehrere Spuren. Neu: Ihr dürft eigene Samples von einer Musik-CD in Eure Songs einbauen. Gefällt Euch z.B. ein Sample im neuen Track von DJ Warmduscher, legt Ihr die Musik-CD ein und drückt bei der entsprechenden Passage die Aufnahmetaste. Je nach Digi-Rate (11, 22 oder 44 kHz) passen bis zu 35 Sekunden in den Speicher. Auch Eure Stimme könnt Ihr mit Hilfe von PC, Mikro und CD-Brenner einbauen. Mit dem erweiterten Riff-Editor bearbeitet Ihr Samples, verändert z.B. die Tonlage oder fügt Effekte hinzu. Ihr dürft auch eigene Riffs entwerfen: Ladet ein Instrument und spielt auf einer Klaviatur z.B. eine Melodie ein – Eurem individuell klingenden Dance-Track steht nichts mehr im Wege. Für Profis ist der 'Waveform Editor' gedacht. Hiermit lassen sich Riffs abschneiden, verlängern und tiefergehend bearbeiten. Verbessert wurde das visuelle Aufnahmestudio, mit dem Ihr zu Euren musikalischen Kunstwerken ein ansprechendes Video gestaltet. Ähnlich wie beim Song-Editor fügt Ihr einzelne Bestandteile zusammen und achtet dabei auf parallele Stil- und Tempowechsel in Lied und Video. Auf der „Music 2000"-CD befinden sich erneut vorgefertigte Stücke als Klangbeispiele, u.a. von den bekannten Elektronik-Acts Leftfield und Grooverider. *ts*



"Music 2000" generiert auch selbstständig Videos zu Songs von Euch oder von Musik-CD. Ihr dürft sogar Samples oder Vocals von Eurer Lieblings-CD aufnehmen und verwenden.

HERSTELLER	EINSTIEG
Codemasters	
SYSTEM	KOMPLEXITÄT
Playstation	
ZIRKA-PREIS	PRÄSENTATION
100 Mark	

Grandioses Musik-Tool mit tonnenweise Samples und spaßigem Vierspieler-'Jam Mode'. Durch erweiterte Sound- und Video-Editoren komplexer als der Vorgänger.

„MUSIC 2000" IST EIN SEQUEL, DAS SINN MACHT: Wenn Ihr die Samples des Vorgängers nicht mehr hören könnt und Euch an eigene Riffs nicht herangewagt habt, freut Ihr Euch nun über Material für Dutzende neuer Songs. Vor allem Fans gitarrenlastiger Rhythmen werden von der Stilerweiterung begeistert sein. Bot der unkomplizierte Vorgänger bei weitem nicht den Funktionsumfang der PC-Pendants „Music Maker" und „eJay", kommen bei „Music 2000" auch semiprofessionelle Musiker auf ihre Kosten, ohne dass Bedienkomfort und Zugänglichkeit darunter leiden. Dass Ihr eigene Samples von CD aufnehmen könnt, ist genial! Auch der 'music jam' macht Spaß: Zu Beginn ist das Ergebnis zwar wenig hörenswert; kennt jeder 'Musiker' seine Riffs, wird die Jam-Session jedoch zum pulsierenden Partyspaß. Der Videoeditor ist ähnlich übersichtlich wie die Musikerstellung, der Weg zu einem zufriedenstellenden Werk ist aber steiniger und erfordert Einarbeitungszeit. Schade auch, dass das Laden der einzelnen Riffs etwas länger dauert als beim Vorgänger. Das Sample-Angebot ist zwar riesig, 'Atmosphere'-Riffs fehlen aber im Gegensatz zum Original. Um Eure Stücke mit einem Klangteppich zu unterlegen, müsst Ihr im Riff-Editor nun selbst zum Synthesizer greifen. Trotzdem ist „Music 2000" ein Pflichtkauf für Playstation-DJs, die ihrer musikalischen Kreativität freien Lauf lassen wollen. Hier bekommt Ihr was fürs Geld, „Music 2000" motiviert länger als jedes Spiel.

Thomas Szedlak

DESIGN: KREATIVKONTOR · PHOTO: SCHMIDT-STEIN

JOYTECH – AIRPAD™ FÜR PLAYSTATION™

Im Handumdrehen gewonnen!



Weltneuheit!

Nimm' die Zukunft in die Hand! Mit dem PSX™-Controller der nächsten Generation: das Airpad™ von Joytech! Steure links, rechts, hoch oder runter, nur mit einer leichten Bewegung aus dem Handgelenk – ohne Richtungs-Buttons oder Steuerknüppel! Die patentierte **Motion Reflex Control Sensor Technologie** des Airpads™ ermöglicht Dir sofortige und exakte Reaktion – völlig verzögerungsfrei. **Gleichgültig in welchem Game Du es verwendest, das superergonomische Airpad™ bringt einfach mehr Action im „Handumdrehen"!**



Kabel* / ** für Extension, Link, RGB; Multi Tab*



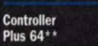
Gameboy™-Zubehör Pocket Pouch Light Magnifier Battery Pack



Expansion RAM** Memory Cards*/** Jolt Packs**



PlayStation™ Mouse* 2 control buttons





Bio>Grip Advanced Joystick*



Controller Plus 64**



Analogue Controller Plus* Dual Force



Arcade Light Gun* Blaster Light Gun*



Official Jordan™ Grand Prix Racing Wheel*/**



The Airpad™*



*PSX™ kompatibel



**N64™ kompatibel

Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH

Websurfen am

Ins Internet mit der Spielkonsole – Dreamcast macht's seit kurzem möglich. Wir haben Zugang und Surf-Software für Euch getestet.

Online-Pionier Sega: Mit der 'Netlink'-Erweiterung surfen japanische und amerikanische Saturn-Fans bereits seit Jahren im Internet. Beim Dreamcast ging Sega einen Schritt weiter und integrierte ein Modem in die Konsole – erstmalig auch für den europäischen Markt. Trotzdem wird die 'Alte Welt' von Sega benachteiligt: Steckt in amerikanischen Dreamcasts ein 56k-Modem, so müssen sich deutsche Dreamcast-Fans mit der maximalen Datendurchsatzrate von 33.600 Bits pro Sekunde (bps) begnügen. Die Modem-Einheit läßt sich mit einem Handgriff austauschen – ob Sega Deutschland ein schnelleres Analog- oder ISDN-Modem veröffentlichen wird, steht noch nicht fest. Apropos ISDN: Habt Ihr einen digitalen Telefonanschluß, steckt Ihr das dem Dreamcast beiligende Telefonkabel in eine ISDN-Telefonbox (ab 200 Mark) oder einen simplen a/b-Wandler (ca. 100 Mark). Die Daten-Geschwindigkeit bleibt aber auch bei dieser Lösung begrenzt auf 33.600 bps.

Ihr könnt weitere Personen, z.B. Familienmitglieder, als Benutzer eintragen und ihnen eine separate Email-Adresse verpassen.

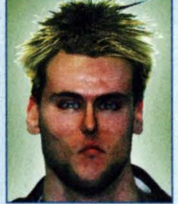
Die Dreamarena: Hier erhaltet Ihr Zugang zu Email- und Chat-Dienst, lest Spiele-News und nehmt an exklusiven Wettbewerben teil.

In den letzten Monaten stellte Sega in Zusammenarbeit mit British Telecom ein Netzwerk mit Dreamcast-exklusiver 'Dreamarena' und zugang ins weltweite Internet auf die Beine. Für die Einwahl in Deutschland nutzt Ihr eine einheitliche Nummer, die Ihr aus dem gesamten Bundesgebiet zum Ortstarif erreicht. Diese Anwahlnummer ist in der Dreamcast-Internet-Software, dem sogenannten Dreamkey, bereits vorgegeben und lässt sich nicht ändern. Habt Ihr bereits einen Internet-Zugang, könnt Ihr diesen für die Dreamarena nicht verwenden. Die Kosten für Eure Online-Aufenthalte mit dem Dreamcast sind erfreulich gering – nur die Telefongebühren zum Ortstarif fallen an (siehe Übersicht). Bei der ersten Einwahl in der Dreamarena müsst Ihr ein Online-Formular mit Euren persönlichen Daten ausfüllen. Dann legt Ihr ein Passwort und Eure Email-Adresse fest. Nun landet Ihr auf der Eingangsseite der Dreamarena.

Die Dreamkey-Software bedient Ihr mit dem Controller oder der separat erhältlichen Tastatur. Via Analogstick oder Cursor-Tasten bewegt Ihr einen Pfeil, mit dem Digitalkreuz oder 'Bild hoch/Bild runter'-Tasten wird gescrollt. Das 50 Mark teure, sehr leichte Dreamcast-Keyboard ist vergleichbar mit einer Standard-Tastatur für den PC. Einige Spezialtasten wie 'Alt' oder 'Windows' wurden aber durch 'S'-Tasten ersetzt, mit denen Ihr das L- bzw. R-Menü aktiviert – auf dem Dreamcast-Controller nutzt Ihr dazu die gleichnamigen Schultertasten.

WAS HÄLT DIE MAN!AC VOM 'DREAMKEY'?

Licht und Schatten



Die Basis stimmt: Mit E-Mail, Chat und WWW stellt die Dreamkey-Software alle wichtigen Internet-Dienste unkompliziert sowie kostengünstig zur Verfügung und bietet mit der Dreamarena ein exklusives Schmankerl. Dank durchdachter (Controller)-Steuerung und variabler Schriftgröße klappt das Web-Surfen trotz vergleichsweise niedriger TV-Auflösung erstaunlich gut. Leider läßt die Surf-Geschwindigkeit zu wünschen übrig, was weniger an der Modem-Power, sondern am offensichtlich überlasteten Server liegt. Kleinere Schlampereien stören das Online-Vergnügen zusätzlich: Die Dreamkey-Software strotzt vor Rechtschreibfehlern und stellt viele Webseiten entweder falsch oder gar nicht dar. Auch Email- und Chat-Dienste bieten bei weitem nicht Bedienkomfort und Funktionsumfang entsprechender PC-Software. Und warum ich bei der Anmeldung nicht mit der Tab-Taste von Feld zu Feld springen kann, soll mir auch mal jemand erklären. Trotz der Schönheitsfehler stellt der Dreamcast die zur Zeit preiswerteste Internet-Lösung dar: Seid Ihr noch nicht online und auf der Suche nach einer modernen Konsole, kommt Ihr am Dreamcast nicht vorbei. Wer weiterhin am PC surfen möchte, kann den Dreamcast ja 'immerhin' noch für unterhaltsame Spielstunden nutzen.

Traumstrand



In Zusammenarbeit mit der Suchmaschine Excite bietet Euch der 'Lifestyle'-Bereich ausgewählte Internet-Links.

Dienen die Optionen des R-Menüs der Web-Navigation (Back, Forward, Reload), so springt Ihr im L-Menü in bestimmte Bereiche der Dreamarena: 'Mail' bringt Euch zu Eurem elektronischen Briefkasten, mit 'Chat' landet Ihr in einem von mehreren Chat-Räumen, unter 'Bookmark' verwaltet Ihr Eure Lieblings-Webadressen. Hot-Links auf der Hauptseite bringen Euch außerdem zu Neuigkeiten von Sega, Spieletipps und exklusiven Gewinnspielen. Das Angebot befindet sich gerade im Aufbau und ist noch nicht in vollem Umfang nutzbar. Auch der angekündigte Online-Shop mit Spiele- und Zubehörangebot war bei unserem Testbesuch noch 'under construction'.

Über das L-Menü gelangt Ihr zudem in die Optionen, wo Ihr u.a. die Funktionstasten der Dreamcast-Tastatur mit Befehlen oder Webadressen belegt, den Umgang mit 'Cookies' regelt sowie Schriftgröße und Scrollmodus einstellt. Sinnvoll ist zudem die 'Timeout'-Funktion, durch die sich der Dreamcast automatisch ausloggt, wenn Ihr den Cursor eine bestimmte Zeit nicht bewegt.

Als Ersatz für das Dreamcast-Keyboard wurde in den Dreamkey eine Tastenübersicht, die 'Software-Tastatur' integriert; diese wird automatisch eingeblendet, wenn eine Texteingabe erforderlich ist, z.B. beim Eingeben einer Webadresse oder Schreiben einer Email. Die Software-Tastatur erlaubt Groß/Kleinschreibung, Kopieren/Ersetzen und bietet siebzehn vordefinierte 'Smileys'. Leider fehlen wichtige Sonderzeichen wie der Bindestrich: So könnt Ihr beispielsweise das Internet-Angebot der MAN!AC (www.maniac-online.de) nur über einen Umweg erreichen. Stöbert mit einer Suchmaschine (z.B. www.altavista.com) nach 'maniac online' und klickt dann auf den gefundenen Link. Damit Ihr die umständliche Prozedur beim nächsten Mal nicht wiederholen müsst, speichert Ihr die Adresse in Eure Bookmarkliste.

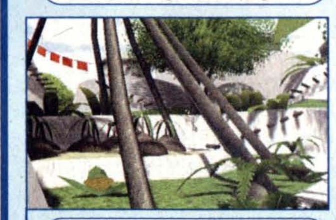
Der Sprung von der Dreamarena ins Internet gelingt über die 'Jump'-Option im L-Menü. Da viele Webseiten auf gängige PC-Auflösungen wie 800x600 oder

ONLINE-ANBINDUNG DER DREAMCAST-SPIELE

Virtuelles Geduldsspiel



Besser als nichts: Bei "Sega Rally 2" stellt Ihr Eure Bestzeiten auf die Sega-Homepage.



Das Rollenspiel "Phantasy Star Online" soll im 2. Quartal 2000 in Japan erscheinen

Von den vielen, im Vorfeld angekündigten Online-Optionen ist in den ersten Dreamcast-Spielen kaum etwas zu sehen. Von 22 getesteten PAL-Titeln bieten nur drei eine Internet-Anbindung: In "Buggy Heat" und "Sega Rally 2" könnt Ihr Eure Bestzeiten auf den Sega-Server laden und mit anderen Spielern in Europa vergleichen. "Dynamite Cop" erlaubt, einen Spielstand aus dem Internet zu laden und mit diesem geheime Charaktere freizuschalten. Wann Ihr direkt gegen andere Dreamcast-Nutzer via Internet spielen könnt, steht immer noch in den Sternen. In Japan ist Online-Gaming längst möglich, "Sega Rally 2" erschien bereits vor einem Jahr mit Multiplayer-Option übers Internet. Auch den potentiellen Racing-Hit "Sega GT" (siehe Seite 10) werden japanische Dreamcast-Fans gegen Spieler im ganzen Land zocken können. Im fernen Osten erscheinen demnächst sogar reine Internet-Spiele – Online-Welten für Tausende Spieler kennt man bisher nur vom PC ("Ultima Online", "Everquest"). Während erste Brett- und Gesellschaftsspiele kaum den Weg nach Europa finden werden, gilt ein Deutschland-Release von Segas Rollenspiel "Phantasy Star Online" als sicher. Noch ist unbekannt, ob es sich dabei um ein 'Massive Multiplayer'-Spiel für mehrere tausend Helden und Monster handeln oder die Spielerzahl auf eine Party mit vier, fünf Charakteren begrenzt sein wird.



Traurig: "Maniac-online" stellt der Dreamkey-Browser fehlerhaft dar. Unser berüchtigtes Forum (rechts) könnt ihr damit fast vergessen.







Links seht Ihr einen von mehreren Chat-Rooms, die nach bestimmten Themen unterteilt sind. Im Email-Briefkasten (mittleres Bild) empfangt und verschickt Ihr elektronische Post. Leider werden geschriebene Mails nicht archiviert. Nur für Dreamcast-Besitzer veranstaltet Sega regelmäßig Gewinnspiele (rechts).



Sinnvolle Peripherie: Für 50 Mark bekommt Ihr die leichtgewichtige Dreamcast-Tastatur.

Wollt Ihr Euch das Geld für das Dreamcast-Keyboard sparen, müßt Ihr für Eingaben mit der Software-Tastatur vorlieb nehmen.

ONLINE-KOSTEN MIT DEM DREAMCAST

Internet kostenlos? Wir wollen mal nicht übertreiben...

Beim Online-Zugang mit dem Dreamcast fallen nur Telefongebühren zum Ortstarif an. Die Höhe der Gebühren ist abhängig von der Telefongesellschaft, mit der Ihr Ortsgespräche führt. Hier die Kostenübersicht für den Marktführer bei Ortsgesprächen – die Deutsche Telekom.

MONTAG BIS FREITAG		SAMSTAG, SONNTAG, FEIERTAG	
9-18 Uhr	4,80 Mark pro Stunde	6-21 Uhr	2,88 Mark pro Stunde
18-21 Uhr	2,88 Mark pro Stunde	21-5 Uhr	1,80 Mark pro Stunde
21-5 Uhr	1,80 Mark pro Stunde		
5-9 Uhr	2,88 Mark pro Stunde		

1024x768 optimiert sind, müsst Ihr auf dem Dreamcast (640x512) häufig scrollen. Der unbequeme Weg über Rollbalken oder Scrollpfeile bleibt Euch zum Glück erspart – mit dem Digikreuz scrollt Ihr unkompliziert Bild für Bild. Die Dreamkey-Software unterstützt offiziell den aktuellen HTML-Standard 4.0, manch ältere Befehle wie 'fixed fonts' (im Befehlssatz von HTML 1.0 enthalten) interpretiert der Browser aber unverständlicherweise nicht. Multimedia-Erweiterungen wie Shockwave Flash und Java-Script werden unterstützt, Audioformate wie ADX, WAV und MIDI anstandslos abgespielt. MP3-Dateien erkennt der Dreamkey in der aktuellen Version 1.0 nicht, auch mit Java und Real Audio/Video kann der Browser nichts anfangen. Standardmäßig ist ein 'Parental Lock', also eine Kindersicherung eingebaut. Websiten mit nackten Tatsachen werden nicht angezeigt – der Schutz funktioniert in der Praxis erstaunlich gut. Da Sega im Vorfeld nichts über die Kindersicherung verlauten ließ und immer vom 'kompletten Internet' sprach, zu dem der Dreamcast Zugang gewähren würde, waren die Proteste vieler Kunden kurz nach dem Dreamcast-Start entsprechend groß. Deshalb hat Sega das Anmeldeformular geändert, und Ihr könnt den Filter nun deaktivieren. Die Kundenhotline erreicht Ihr übrigens nur über eine 0190-Nummer. Für 2,40 Mark pro Minute landet Ihr bei gebrochen deutsch sprechenden Damen und Herren in Schottland. Testanrufe ergaben einen großen Mangel an Fachwissen. Die nicht unwichtige Frage, was der Online-Zugang mit dem Dreamcast kostet, wurde lapidar mit 'Der Internet-Zugang ist kostenlos, es fallen keinerlei Kosten an' beantwortet. Eine Fehlinformation, die vielen Kunden erst beim Erhalt der nächsten Telefonrechnung auffallen wird – in der Anleitung zum 'Dreamkey' werden die anfallenden Ortsgebühren (siehe Übersicht oben) ebenfalls verschwiegen. *ts*

SO VERLIEF DER DC-START IN EUROPA

„158 Mio. Mark Umsatz in fünf Tagen"

Sega ist mit dem europäischen Dreamcast-Start zufrieden. Eigenen Angaben zufolge waren nach knapp einer Woche 185.000 Konsolen, 350.000 Spiele und 280.000 Zubehör-Artikel durchverkauft. Sega zeigte sich erfreut über die positive Kundenresonanz und kündigte eine Softwareflut für die nächsten Monate an: „Der Einzelhandel hat mit Dreamcast, Spielen und Zubehör in nur fünf Tagen 158 Mio. Mark umgesetzt. Mit mehr als 40 Spielen bis Weihnachten werden wir den Hype aufrecht erhalten", so Thomas Zeitner, General Manager Sega Deutschland.

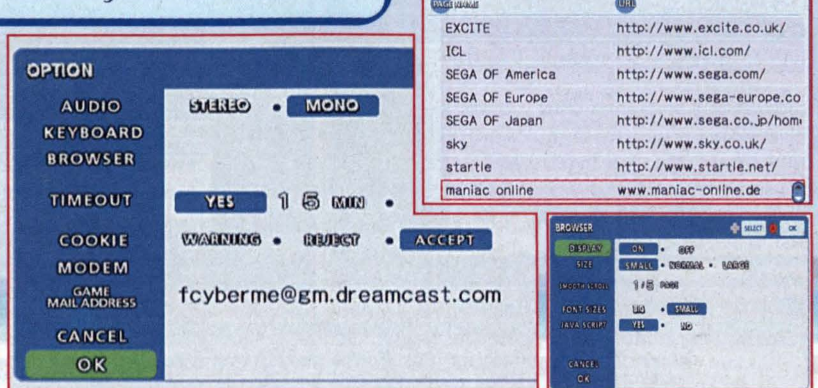
Hierzulande wurden in den ersten fünf Tagen laut Sega 41.412 Dreamcast abgesetzt, dies entspricht einem Großteil der Erstverkaufsmenge, die bei ca. 45.000 und nicht wie vorher angekündigt bei 80.000 Stück lag. Während Kaufhäuser und Elektronikmärkte wie Karstadt und Media Markt die zugesicherte Liefermenge auch bekamen, schaute der Fachhandel vielerorts in die Röhre. „Die ursprünglich vereinbarte Stückzahl wurde von Sega im Vorfeld um 50% gekürzt", beklagt Peter Gruber vom Augsburger Videospiele-Laden Mowin. „Als die Lieferung kam, waren es nur 20%." Wie Game Planet in Siegen mußte auch Gruber bei Flächenmärkten nachkaufen, um überhaupt Vorbestellungen abdecken und Stammkunden bedienen zu können. Im Media Markt Pforzheim zeigte man sich dagegen zufrieden mit dem Dreamcast-Geschäft: „Dreamcast läuft gut, auf der Zubehörseite sind vor allem Tastatur und Scart-Kabel gefragt." Letztgenanntes, 50 Mark teures Standardutensil ist nicht nur für Freaks ein Pflichtartikel, da Sega dem Dreamcast nur ein minderwertiges Antennenkabel beilegt – bei einer Konsole mit überragenden Grafikfähigkeiten eine Frechheit!



Unfair: Während der Fachhandel über Lieferprobleme klagt, sind im Media Markt die Regale voll.

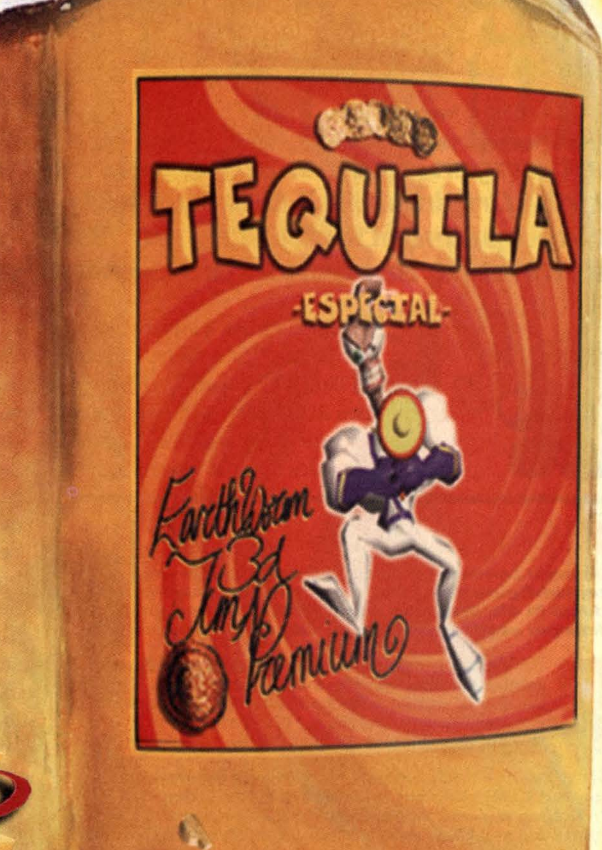


In der aktuellen Version 1.0 ist der 'Dreamkey' noch leicht fehlerhaft. Sega hat regelmäßige Updates angekündigt.



Im Einstellungmenü regelt Ihr u.a. den Umgang mit Cookies und die Browserdarstellung. Das Bild rechts oben zeigt die Bookmark-Liste, in der Ihr Eure Lieblings-Webseiten eintragt.

DAS BESTE IST DER WURM!











Gib Dir die Kante mit den berauschenden Abenteuern des quirligen, durchgeknallten Regenwurms Jim. Der Typ hat´s in sich. Denn wo Jim irrsinnig puzzelnd und sammelnd auftaucht, da werden die Feinde gefeiert wie sie fallen.







Interplay





Schnell die fehlende Kiste draufgesetzt, und fertig ist der Panzer (oben). Mit dem Flugzeug dürft Ihr Feinde aus der Luft angreifen (rechts).

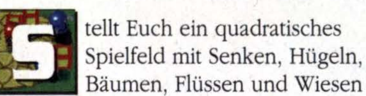


Bis zu vier Spieler schießen sich im technisch einwandfreiem Mehrspieler-Modus vom Bildschirm

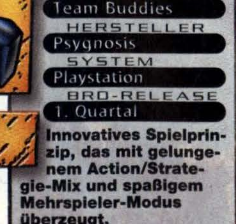
Vier Freunde müsst Ihr sein

Fortsetzungen, Clones, althergebrachte Spielprinzipe – wo bleibt die Originalität? Das hat sich auch Psygnosis gedacht und präsentiert Euch mit "Team Buddies" ein frisches Konzept basierend auf Strategie & Action.





Stellt Euch ein quadratisches Spielfeld mit Senken, Hügeln, Bäumen, Flüssen und Wiesen vor. Dieses Areal teilen sich zwei bis maximal vier verfeindete Parteien (Buddies). Stützpunkt jedes Clans ist eine farbig markierte Burg, die auf einem Plateau thront. Euer Ziel: Alle gegnerischen Festungen samt Soldaten so schnell wie möglich auslöschen. Klingt einfach, ist aber für einen einzelnen, unbewaffneten Kerl nahezu unmöglich. Deshalb dürft Ihr (genau wie Eure Feinde) bis zu drei Mitstreiter und beliebig viele Wummen selbst herstellen. Schleppt mit Eurem Buddy umherliegende Kisten auf Euer 4x4 Felder großes 'Bauquadrat'. Je nachdem, wohin und wieviele Ihr davon auf die Markierung platziert, entstehen unterschiedliche Objekte: Eine einzelne Kiste beispielsweise spuckt nach dem Öffnen eine Handfeuerwaffe aus; zwei nebeneinander eine Bazooka. Stapelt Ihr dagegen zwei Behälter übereinander, erhaltet Ihr einen weiteren Buddy, der Euch fortan hilft. Da Euer neuer Kumpel jedoch mit 'Künstlicher Unfähigkeit' (Artificial Incompetence) geboren wurde, folgt er Euch wie ein Hund auf Schritt und Tritt. Zum Glück dürft Ihr ihm mit der L1-Taste Kommandos wie "Bau einen Panzer" erteilen und so sinnvoll beschäftigen. Wird ein Teamkollege bei einem Angriff getötet, erschafft Ihr im Handumdrehen einen neuen Mitstreiter. Um die feindlichen Clans zu vernichten, müsst Ihr clever sein: Baut zuerst drei weitere Buddies, wenn möglich die Commando- oder Cyborg-Version (siehe Kasten). Mit ihrer Unterstützung konstruiert Ihr anschließend durchschlagende Waffen wie Panzer oder Raketenwerfer. Sucht dann mit Hilfe des Radars die feindliche Basis und schickt Eure Kumpel in die Schlacht. In den 32 Schauplätzen findet Ihr neben normalen Kisten auch größere Exemplare. Brecht Ihr diese Behälter auf, geben sie Extras wie Panzer oder Stealth-Anzüge frei. Ebenfalls hilfreich: 'Teleporter' (z.B. Wasserfontänen), die Euch quer über das Spielfeld beamen. *os*



VERWANDLUNGSKÜNSTLER

Je nach Landkarte, Optionseinstellungen und Kistenkonfiguration zieht Ihr mit unterschiedlichen Buddies in die Schlacht. Die wichtigsten und ungewöhnlichsten stellen wir Euch im folgenden genauer vor.



Buddie: Die Grundversion der Buddies ist nicht sonderlich intelligent und immer darauf aus, Unruhe zu stiften oder sich über Missgeschicke anderer lustig zu machen. Fürs Kistenstapeln allerdings ganz brauchbar.

Commando: Mit Abstand die mutigste Buddy-Version. Auf Befehl führen die kleinen Soldaten jeden Auftrag aus und machen auch vor Selbstmordkommandos nicht halt – die perfekte Angriffswaffe.



Medic: Das "Rote Kreuz" unter den Buddies. Als ausgebildete Sanitäter können sie Teammitglieder aufsuchen und zu voller Gesundheit aufpäppeln. Während eines heißen Gefechts unverzichtbarer Bestandteil Eurer Buddy-Gruppe.



Karate: In ihrer Freizeit trainieren die "Bruce-Lee-Buddies" bis zum Umfallen. Sie beherrschen als einzige den 'Crate-Breaker Chop', mit dem sie bereits verbundene Kistensegmente in ihre Einzelteile zerlegen können.

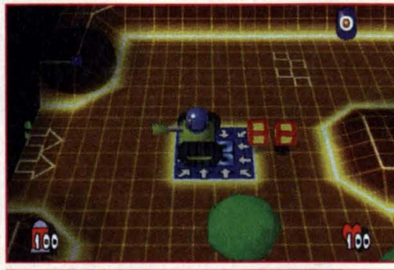
Stealth: Mit ihren lichtkrümmenden Tarnanzügen sind sie für Gegner unsichtbar. Sie können unbemerkt die feindliche Basis attackieren oder Widersacher aus dem Hinterhalt erledigen. Die Tarnung hält allerdings nur kurze Zeit.



Super Buddy: Ähnlich wie Kollege Superman kann dieser Buddy fliegen, Panzer sowie Häuser herumschleudern und Feinde mit seinem Laserstrahl brutzeln – ein Hoch auf die unglaublichen Bliptonite-Kräfte.

Cyborg: Sie sind zwar langsam wie eine Schnecke, können aber mit ihrem tödlichen Laservisier feindliche Buddies im Nu erledigen. Außerdem steckt ihre zähe Titanhülle gegnerische Treffer locker weg.









"Metal Gear Solid" lässt grüßen: Im VR-Training lernt Ihr das Waffenbauen, den Umgang mit Fahrzeugen sowie das Kommandieren Eurer Teamkollegen.

Es ist immer wieder schön, dich zu treffen.

Fighting Force 2









www.eidos.com





Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 · **Final Fantasy 8** — **Square**
Wie erwartet schießt der aktuelle Teil des Rollenspiel-Epos von Null auf Eins. Wo bekommt man schon mehr CDs für's Geld?

2 · **Dino Crisis** — **Capcom/Virgin**
Die Zeit bis zum heißersehnten "Resident Evil 3" versüßen sich Gruselfreunde durch Capcoms Echsenthriller. Verdienter zweiter Platz.

3 · **FIFA 2000** — **EA**
Mit schöner Regelmäßigkeit belegen EAs 2000er-Titel die Charts. Erst kamen die Bundesliga Stars, dann NHL und nun FIFA. Fehlt nur noch NBA.

4 · **Formel 1 '99** — **Sony**
Ein verdienter Top-5-Einstieg der momentan besten F1-Sim für Playstation. Im weihnachtlichen Zieleinlauf sollte wohl noch mehr drin sein.

5 · **Spyro 2 - Gateway to Glimmer** — **Sony**
Feuriges für kalte Tage: Mit Sonys Drachen landet endlich wieder ein Hüpf-Heroe in den Charts.

Erster Online-Videospielverleih öffnet virtuelle Pforten

Ein Service-Angebot, von dem wir nur träumen können: In den USA lassen sich Spiele über das Internet ausleihen.

Die Amerikaner sind uns immer einen Schritt voraus, wenn es um die Bequemlichkeit der Konsumenten geht. Nach dem Supermarkt-Tütenpacker und der Drive-In-Kirche kommt nun die ultimative Dienstleistung für den Spiele-Junkie. Über die Web-Site www.webgamezone.com dürfen Playstation- und Dreamcast-Besitzer aus über 200 Leihtiteln für ihre Konsole wählen – und das 24 Stunden rund um die Uhr. Noch am selben Tag gehen die Silberlinge via Post an den Adressaten, ganz Eilige bekommen frisches Softwarefutter mittels Express zugestellt. Am Ende der Leihperiode von maximal zehn Tagen werden die Spiele in einem mitgelieferten und bereits frankierten Umschlag zurückgeschickt. Interessant ist vor allem der Preis: Gerade mal drei US-Dollar (Playstation) bzw. fünf US-Dollar (DC) kostet der Spaß, plus ein Dollar Porto und Verpackung je Order und Titel. Da könnten sich die Deutschen wieder mal ein Beispiel nehmen.

WebGameZone.com

Buntes Heim, Glück allein

Nintendo bringt das N64 zum Weihnachtsgeschäft in sechs peppigen Design-Farben auf den Markt

Game Boy und iMac haben's vorgemacht: Ein- und dieselbe Hardware in verschiedenen Varianten knallbunten Plastiks verpackt kommt gut an auf dem Markt. Nun gibt es auch das N64 in sechs transparenten Gehäusen unterschiedlicher Färbung zu erstehen. Laut Nintendo unterstützt "die Verbindung von Spitzentechnologie mit innovativem Styling das Bedürfnis nach Individualität auf dem Videospiel-Markt". Für Eure personalisierte Konsole in den Farben "Ocean Blue", "Jungle Green" oder "Sun Orange" löhnt Ihr im Handel 199 Mark – oder Ihr macht mit bei unserer Jubiläumsverlosung.

Neue Wege der Datenübertragung auf Konsolen

Sega und Konami experimentieren mit Kabelmodem und Radiowellen

Sega hat soeben einen Vertrag mit Japans größtem Kabel-TV-Anbieter Jupiter Telecom geschlossen, um ein neues Downloadsystem zu testen. Ende des Jahres werden 200 Kunden von Jupiter Telecom kostenlos mit einem Dreamcast samt Kabelmodem versorgt. Software für die Sega-Konsole lässt sich dann über das Kabelnetz herunterladen. Um welche Spiele es sich dabei handelt, ist noch nicht bekannt.

Auch Konami werkelt momentan an neuen Möglichkeiten, Daten zu verschicken. Der Softwarehersteller plant, in zukünftige Spielmodule, Arcade-Automaten und elektronisches Spielzeug Radioempfänger einzubauen. Diese dienen dazu, Daten zu empfangen, die über freie UKW-Frequenzen von einer Sendestation ausgestrahlt werden. Der Prototyp eines "Beatmania"-Handhelds mit Empfänger wurde bereits vorgestellt, wobei die Übertragungsgeschwindigkeit während der Präsentation etwa 16 Bit/Sekunde betrug. Das fertige Produkt wird wahrscheinlich auf der Tokyo Game Show im Frühjahr 2000 dem Publikum vorgestellt. Neben weiteren Musikspielchen wie "Dance Dance Revolution" sollen auch Sporttitel, Rollenspiele und Simulationen von dem kostenlosen Radio-Download profitieren.

Nur für Mitglieder: Die neue Nintendo-Hardware

Das N64-Modem und das Laufwerk 64DD wird es nur im Abonnement und nicht im Laden geben

Schlechte Nachrichten für europäische Nintendo-Freaks und Konsolensammler: Die auf der Spaceworld für Ende des Jahres angekündigte N64-Peripherie wird nur in Japan veröffentlicht und zudem nicht über den Einzelhandel vertrieben. Interessierte japanische Spieler bekommen ihr 64DD-Starter-Kit, das neben dem Laufwerk das N64-Modem, ein RAM-Pak und eine Diskette mit Internetsoftware enthält, nur im Rahmen eines Zweijahresplans. Die monatliche Mitgliedschaft beim Netzwerkdienst Randnet, der für Nintendo den Online-Bereich betreut, kostet 2.500 Yen (knapp 50 Mark) pro Monat. Im zweiten Jahr fällt der Preis auf 1.500 Yen. "Doshin the Giant" und "Mario Artist: Paint Studio" sind die ersten zwei Softwaretitel auf Diskette, die die Abonnenten noch im Dezember erhalten. Vier weitere Produkte (darunter "Sim City 64", "F-Zero X Expansion Kit"), die im Februar und April 2000 folgen sollen, sind im Preis eingeschlossen. Zudem bekommen die Benutzer bis zu fünf Email-Adressen und dürfen im Internet browsen, Add-Ons herunterladen oder spielen. Die Zahl der 64DD-Kunden ist strikt auf 100.000 begrenzt; wer sich zuerst eintragen lässt, mahlt zuerst.



Der Duft der Zukunft

Die US-amerikanische Firma DigiScents arbeitete an einem Geruchssystem für PC und Konsolen

Mit 100 bis 200 verschiedenen Primärdüften soll die Hardware "iSmell" unzählige Düfte produzieren, die bereits durch kleine Datenmengen codiert werden können. Neben der Nutzung für PC (Multimedia, Internet) ist auch eine Verwendung der Technik in zukünftigen Konsolen und Spielen vorstellbar. Laut DigiScents gibt es momentan Gespräche mit Herstellern wie Eidos, Sega und Nintendo.





Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /- **Jet Force Gemini** — **Rare/Nintendo**
Da wird selbst der Atheist zum Gläubigen: Weihnachten naht und mit dem Fest der Liebe hagelt's wieder haufenweise Hämmer. Wie der von Rare.

2 /1 **Shadow Man** — **Acclaim**
Der schlaksige Voodoo-Wicht sammelt weiterhin die Seelen morbider N64-Spieler. Seltsam: Olli hat's durchgespielt und guckt seither so glasig.

3 /- **Rayman 2** — **Ubi Soft**
Ubis Knuddel-Jump'n'Run versüßt den Advent mit familienfreundlicher Action. Sonderbar: Während des Tests mutierte Ulrich zum friedfertigen Lamm.

4 /4 **WWF Attitude** — **Acclaim**
Acclaims Männerballett behauptet sich leichtfüßig zum dritten Mal in Folge. Amüsant: Thomas hat einfach nicht die Figur für diese bunten Leibchen.

5 /5 **Re-Volt** — **Acclaim**
Die ferngesteuerten Flitzer entwickeln sich zum Dauerbrenner in den Top 5. Lächerlich: Ratet mal, was sich Stephan jetzt vom Christkind wünscht!

Der Schlüssel zum Erfolg

Ubi Soft veranstaltet "Speed Devils"-Meisterschaft und präsentiert seinen "Ubi Key" für den Game Boy

Spielen lohnt sich – zumindest mit Ubis Spaßraser "Speed Devils" auf dem Dreamcast. Den besten Piloten winkt nämlich der Gewinn eines Fiat Barchetta, eines Punto Sport oder eines Seicento Sporting. Alles was Ihr tun müsst, ist mit einem der sechs Basis-Modelle auf den sechs Strecken des Arcade-Modus Bestzeiten herauszufahren. Eure Ergebnisse schickt Ihr entweder via Email an podiumspeeddevils@ubisoft.fr oder an folgende Adresse: Ubi Soft, Podium Championship Speed Devils, BP 40, 93108 Montreuil sous Bois, Frankreich.
Einsendeschluss ist der 15. Dezember, Eure Zeiten solltet Ihr als Nachweis Eurer Geschicklichkeit auf einer VM bereit halten. Besitzer aktueller Game-Boy-Titel aus dem Hause Ubi Soft wie "Tonic Trouble", "Rayman" oder "Suzuki Alstare Extreme Racing" dürfen sich dagegen über den sogenannten "Ubi Key" freuen. An einer bestimmten Stelle der Spiele findet Ihr den Schlüssel als Bonus. Der Clou an der Sache: Tauscht Ihr Euer Fundstück via Infrarotschnittstelle mit einem Freund, werden geheime Level und andere Goodies freigeschaltet.

Gebraucht ist illegal

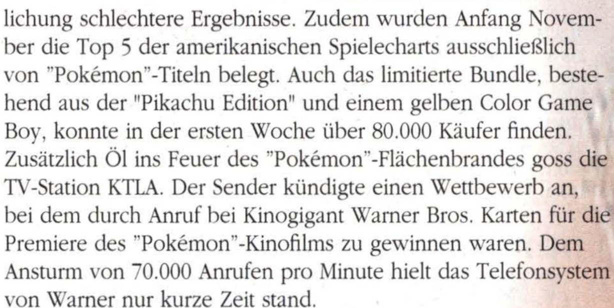
Die Prozesse um den Verkauf gebrauchter Spiele in Japan nehmen kein Ende

Ein weiteres Mal hat sich die Situation für Händler gebrauchter Software in Japan geändert. Nachdem Ende Mai in Tokio gegen den Wunsch des Herstellers Enix entschieden wurde, den Verkauf gebrauchter Spiele zu verbieten, hat der Gerichtshof in Osaka nun das Gegenteil festgestellt. Klage erhoben diesmal die Größen der japanischen Spieleindustrie, darunter Sony, Sega und Konami. Im Prinzip ging es vor Gericht nur um die Entscheidung, ob Spiele mit Kinofilmen gleichzusetzen sind und damit denselben Copyright-Bestimmungen unterliegen. Bei Filmmaterial bleibt des Vertriebsrecht beim Produzenten, gebrauchte Videos dürfen z.B. nicht verkauft werden. In Osaka wurden die Spiele trotz Interaktivität nun wieder mit Filmen gleichgesetzt, womit im Handel erneut Verunsicherung herrscht.

Die Welt im Pokémon-Fieber

Die knuddeligen Game-Boy-Monster belegen europäische Charts und US-amerikanische Telefonleitungen

Nach dem immensen Erfolg der Pokémon-Artikel in Japan und den USA setzen die Mini-Monster ihren Siegeszug bei uns fort. Seit Markteinführung der roten und blauen "Pokémon"-Spiele in Europa werden pro Woche über 100.000 Module für den Game Boy abgesetzt. Nintendo rechnet mit einem Verkauf von bis zu 1,5 Millionen Stück bis Weihnachten.



Doch auch in den USA grassiert das Pokémon-Fieber ungebremst. In den ersten zwei Wochen nach dem Release der "Pikachu Special Edition" wurden etwa eine Million der gelben Module verkauft. Damit ist die neue Version, die sich spielerisch kaum von den roten und blauen Ausgaben unterscheidet, zum schnellst-verkauften Nintendo-Titel aller Zeiten avanciert. Selbst "Legend of Zelda: Ocarina of Time" erzielte bei seiner Veröffentlichung schlechtere Ergebnisse. Zudem wurden Anfang November die Top 5 der amerikanischen Spielecharts ausschließlich von "Pokémon"-Titeln belegt. Auch das limitierte Bundle, bestehend aus der "Pikachu Edition" und einem gelben Color Game Boy, konnte in der ersten Woche über 80.000 Käufer finden. Zusätzlich Öl ins Feuer des "Pokémon"-Flächenbrandes goss die TV-Station KTLA. Der Sender kündigte einen Wettbewerb an, bei dem durch Anruf bei Kinogigant Warner Bros. Karten für die Premiere des "Pokémon"-Kinofilms zu gewinnen waren. Dem Ansturm von 70.000 Anrufen pro Minute hielt das Telefonsystem von Warner nur kurze Zeit stand.

Lightgun-Funktionswunder

Baucontec liefert handlichen Nachschub für Fadenkreuz-Fans

Die schicke „Shock Rattle"-Lichtpistole lässt keine Funktion vermissen: Auto-Feuer wird in zwei Geschwindigkeiten geboten, beim „Machine Gun"-Modus lädt die Knarre gar automatisch nach. Ihr stellt an der Pistole ein, wieviel Patronen in Euer Magazin passen, „Shock Rattle" zählt mit und aktiviert automatisch den Reload-Button. Dieser befindet sich übrigens am Griff und nicht am Lauf wie bei vielen anderen Lichtpistolen – dort sitzt bei der „Shock Rattle" der 'Start'-Knopf. Erlaubt das Fadenkreuz-Spiel eine Änderung der Tastenbelegung, könnt Ihr also die von anderen Pistolen gewohnte Griffhaltung konfigurieren. Zwei Special-Taster für Smartbombs und ähnliches gibt's auch. So könnt Ihr z.B. „Time Crisis" auch mit einer Hand spielen. Mit dem Zeigefinger bedient Ihr den Abzug, mit dem Mittelfinger geht Ihr in Deckung und ladet nach. Natürlich ist die „Shock Rattle" auch Guncon-kompatibel, verträgt sich also mit Namco-Shootern wie „Point Blank". Ein Schmankerl ist die zuschaltbare Rumble-Funktion – bei jedem Eurer Schüsse vibriert die Gun.



Fazit: Dank solider Ausstattung und attraktivem Preis ist diese Lichtwaffe eine gute Wahl für Shooter-Freunde. Für 70 Mark bekommt Ihr die „Shock Rattle" im Fachhandel oder direkt bei Baucontec, Tel.: 05331/99590.



Quelle: Theo Kranz Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

DEZEMBER

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Autobahn Raser 2	Davilex	PS	Rennspiel
Koudelka	SNK	PS	Action-Adventure
Castlevania S.E.	Konami	N64	Action-Adventure
Warpath: Jurassic Park	EA	PS	Prügelspiel
Parasite Eve 2	Square	PS	Rollenspiel
Shadow Man	Acclaim	DC	Action-Adventure
Fighting Force 2	Eidos	PS, DC	Prügelspiel

JANUAR

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Baldur's Gate	Interplay	PS	Rollenspiel
South Park Rally	Acclaim	PS, N64	Rennspiel
Virtua Striker 2	Sega	DC	Sportspiel
Toy Story 2	Activision	PS, N64	Jump'n'Run
Fear Effect	Eidos	PS	Action-Adventure
Supercross 2000	EA	N64	Rennspiel
Test Drive 6	Infogrames	PS, DC	Rennspiel
Climax Landers	Sega	DC	Rollenspiel
Shadow Madness	Crave	PS	Rollenspiel

FEBRUAR

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
Slave Zero	Infogrames	DC	Actionspiel
R. E.: Code Veronica	Capcom	DC	Action-Adventure
Rallymasters	Infogrames	N64	Rennspiel
Superbike 2000	THQ	PS	Rennspiel
Saga Frontier 2	Square	PS	Rollenspiel
Messiah	Interplay	PS	Actionspiel
NBA 2000	Sega	DC	Sportspiel

NEWS

Ehemalige Zugräuber bei SCI unter Vertrag

Das englische Softwarehaus verpflichtet zwei der Haupttäter des großen Postraubs von 1963

Der Entwickler SCI, bekannt durch das kontroverse Autogemetzel "Carmageddon", hat mit Ronald Biggs und Bruce Reynolds die berühmt-berüchtigten 'Gentleman-Räuber' für einen zukünftigen Titel verpflichtet. Zusammen mit einem Dutzend Komplizen überfielen die beiden Briten 1963 einen Postzug der englischen Bahn und erbeuteten 2,7 Millionen Pfund (entspricht heute ca. 150 Millionen Mark). SCI plant nun eine Simulation auf Basis des Verbrechens. Ihr schlüpft entweder in die Rolle der Gangster oder der Detektive, die den Raub zu verhindern suchen. Das Spiel, das momentan noch in der Planungsphase steckt, soll in etwa zwei Jahren rechtzeitig zum Start des Films "Odd Man Out" erscheinen, der auf einem Buch des Haupttäters Ronald Biggs basiert. Auf welchen Plattformen Ihr Euer kriminelles Unwesen treiben dürft, ist noch nicht bekannt, eine Playstation-2-Version ist aber denkbar.

Kommt neben der X-Box auch der Gates Boy?

Nachdem die Entwicklung der Microsoft-Konsole so gut wie sicher ist, gibt es nun Gerüchte um ein MS Handheld.

Unbestätigten Meldungen und vielsagendem Schweigen eines Pressesprechers zu Folge entwickelt der Gigant aus Redmond neben der Heimkonsole X-Box auch ein tragbares Videospiel. Eine DirectX-Kompatibilität des Handhelds ist wahrscheinlich, womit die Programmierung von Software bzw. die Portierung von PC-Code stark vereinfacht würde.

Videospiele-News über das Mobiltelefon

Mit Eurem D2-Handy empfangt Ihr Neuigkeiten aus der Konsolenwelt per SMS

Zweimal in der Woche, jeden Dienstag und Freitag um 13 Uhr, landen aktuelle Meldungen über Playstation, N64, Dreamcast & Co. in Eurem D2-Handy (andere Netze sind in Planung). Anmelden könnt Ihr Euch unter 0172-227744. Ihr landet bei einem Sprachcomputer, drückt hier die Taste 1 für „Kanal buchen". Nun gebt Ihr die Kanalnummer der Magic News ein: 90005158. Ihr bestätigt mit der #-Taste. Bei Problemen hilft die Kundenbetreuung (0172-1212). Außer den Videospiele-News gibt's weitere Kanäle wie „Anime" oder „DVD". Der Newsdienst ist bis auf die üblichen SMS-Gebühren kostenlos, Euer Abo könnt Ihr jederzeit kündigen. Unter allen Abonnenten verlost Magic-News jeden Monat mehrere Spiele. Apropos Verlosen: In Zusammenarbeit mit Magic-News bringen wir im Rahmen unseres Jubiläums-Gewinnspiels ein D2-Handy unter die Leute – mehr dazu auf unserer Gewinnspiel-Seite.

G.O.D. sichert sich Rechte an Kino-Kult

Der unerwartete Kassenknüller "The Blair With Project" wird im Sommer 2000 als Spiel erscheinen

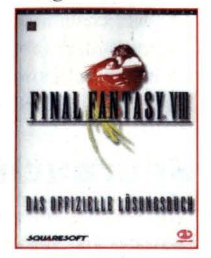
Der experimentelle Grusler um drei Filmstudenten, die bei Dreharbeiten in einem Wald spurlos verschwinden, avancierte 1999 zum Überraschungshit in den USA. Allein 140 Millionen US-Dollar wurden bislang an den Kinokassen eingespielt. Neben der Lizenzierung diverser Merchandise-Produkte wie T-Shirts und Poster spült nun ein Abkommen mit Gathering of Developers Geld in die Kassen der kleinen Filmfirma Haxan. Auf technischer Basis des PC-Gruselspiels "Nocturne" wird aus "The Blair With Project" ebenfalls ein Titel im "Resident Evil"-Stil programmiert. Neben dem Computerspiel soll im nächsten Jahr auch eine Version für mindestens eine Konsole auf den Markt kommen.



Finale Lösungshilfe

Von Piggyback kommt das offizielle Lösungsbuch zu "Final Fantasy 8"

Auf knapp 200 Seiten dürft Ihr jede erdenkliche Information zu Squares epischem Rollenspiel nachschlagen. Neben einem Überblick über die Hauptpersonen, Monster und Items ist besonders die Komplettlösung hervorragend gelungen. Viele Bilder und noch mehr Text laden zum Schmökern ein. Je zehn Seiten über das Kartenspiel "Triple Triad" und aufzuspürende Secrets runden das gelungene Lösungsbuch ab, das seinen Preis von 25 Mark allemal wert ist.



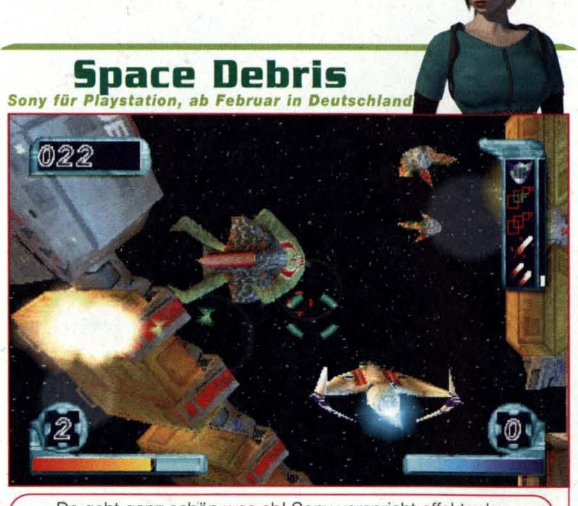
Nintendo bereitet sich auf Dolphin-Produktion vor

Der Spielegigant ordert Chips für die kommende Konsole bei Hersteller NEC

Der größte japanische Halbleiter-Produzent NEC hat von Nintendo den Auftrag zur Herstellung der Grafik- und Speicherchips des Dolphin bekommen. Das Volumen der Bestellung beträgt knapp drei Milliarden US-Dollar, von denen NEC einen Teil gerade in den Bau einer neuen Chipfabrik steckt. Mit dem Beginn der Halbleiter-Produktion wird für den Sommer 2000 gerechnet.

Space Debris

Sony für Playstation, ab Februar in Deutschland



Da geht ganz schön was ab! Sony verspricht effektgeladene, ruckfreie Action in zehn abwechslungsreichen Missionen.

Packende Weltraum-Action scheint etwas aus der Mode, doch Sony hat für ausgehungerte Fighter-Kadetten vielversprechendes Spielefutter im Ofen. Ihr schlüpft in die Montur von James Bryant, einem Piloten der United Earth Defense (UED). Als Führer einer Abfangstaffel sollt Ihr die Möglichkeit eines außerirdischen Angriffs überprüfen. Die Aliens sind in das Solar-System der Erde eingedrungen und reagieren auf das Zusammentreffen mit Euch sehr unfein. Ihr strandet schwer angeschlagen auf einem öden Planeten. Dort trefft Ihr den mysteriösen Dr. Brand, der ein Geheimnis verbirgt, das Eure Zukunft betrifft – und die Zukunft jedes Bewohners des Sonnensystems...



Herrlich! Mit Lichteffekten weiß Entwickler Rage umzugehen.

Obermotze wollen Euch den Heldentod sterben sehen

Sechs Raumschiffe mit unterschiedlichen Waffen stehen im Hangar. Jeder Gleiter ist bestückt mit einem heißen Laser, ein paar (zielgesteuerten) Raketen und einer explosionsgewaltigen Smart Bomb. Die zehn Missionen sollen sich in Auftrag und Umgebung deutlich unterscheiden. Ihr saust nicht nur durchs All, Eure Aufträge verschlagen Euch u.a. in eine gut bewachte Weltraumstation und auf die Krateroberfläche eines fremden Planeten – was wird Euch dort erwarten? Hoffen wir, dass die versprochene 'Storytiefe' Wirklichkeit wird, genauso wie 'atemberaubende Filmsequenzen' und ein 'orchestraler, filmreifer Soundtrack'.



Manche Missionen finden im Inneren einer Spacestation...

Entwickelt wird „Space Debris" im Hause Rage. Die Engländer lieferten gerade mit „Millenium Soldier" einen technisch fulminanten Action-Knaller ab und scheinen für ein lichterfrohes Weltraumspektakel prädestiniert. Neuartige Spielelemente sind dem Pressetext allerdings nicht zu entnehmen, im Video entdeckten wir bei Raumschiffen und Zwischengegnern Ähnlichkeiten zu Psygnosis' „Novastorm" und Nintendos „Starfox 64". Unsere Recherche ergab, dass Teile des „Space Debris"-Teams tatsächlich an "Novastorm" mitgearbeitet hatten; und in einem Interview nennt Ally Noble von Rage „Starfox 64" als das Vorbild für „Space Debris". Doch wie heißt es so schön: Lieber gut geklaut als schlecht erfunden! Freut Euch auf den Test in der (über-) nächsten MAN!AC.

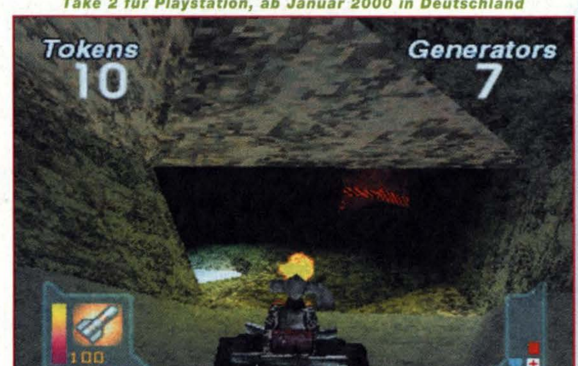


...oder auf der Planetenoberfläche statt.

Grudge Warriors



Take 2 für Playstation, ab Januar 2000 in Deutschland

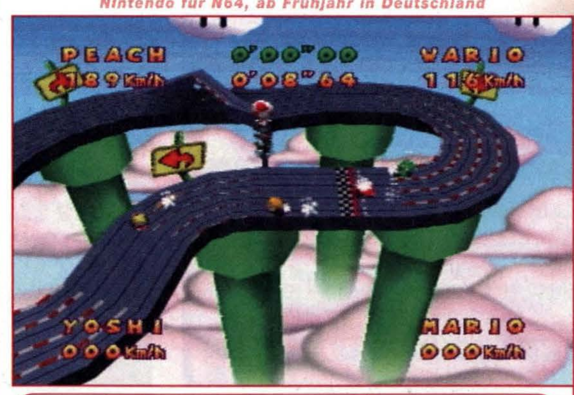


Auch düstere Höhlensysteme wollen mit Eurem Kampfbuggy erkundet und von Feinden gesäubert werden

Blutrünstige Gang-Kriege überziehen den Planeten, sämtliche Metropolen versinken im Chaos. Doch wegen der zunehmenden Polizei-Präsenz verlegen die Kriminellen ihre Rivalitäten auf eine Dutzend abgelegene Inseln. Bei einer von zwölf Gruppierungen dürft Ihr anheuern, um im waffenstarrenden Gangvehikel gegnerische Fahrzeuge und Abwehranlagen in die Luft zu jagen. Die großen 3D-Szenarien bieten aber nicht nur wild um sich ballernde Feinde, etliche Objekte wie Kraftwerke, Häuser und Kisten harren dem Geschosshagel Eures Baller-Buggys. Dieser besitzt nicht nur die Standardwaffe MG, sondern wird durch diverse Power-Ups hochgerüstet. So kommt Ihr in den Genuss von Raketen, Mörsergranaten oder durchschlagenden Hochenergiepartikeln. Via Splitscreen dürft Ihr zum Autokampf gegen einen Freund antreten.

Mario Party 2

Nintendo für N64, ab Frühjahr in Deutschland



Eure virtuelle Carrera-Rennbahn: Bei den meisten Minispielen dürfen vier Personen gleichzeitig ans Joypad.

Nach dem Erfolg der ersten Nintendo-Party (allein in Japan wurde eine Million Module verkauft), dürft Ihr Euch auf 64 neue Minispiele vorbereiten. Die Multiplayer-Orgie lässt Euch die Wahl aus sechs verschiedenen Charakteren des Miyamoto-Universums: Mario, Luigi, Kong, Yoshi, Peach und Wario. Je nach Spielumgebung sind die Protagonisten beispielsweise als Cowboy oder Pirat gekleidet. Eine 256-MB-Cartridge sorgt dafür, dass Ihr akustisch und visuell verwöhnt werdet – mit Sprachausgabe, Soundeffekten und vielen verschiedenen Szenarien. "Mario Party 2" ist eine fantasievolle Fortsetzung des Erstlings – freut Euch darauf!



Auf der Oberwelt sind die Spielstände der vier Helden zu sehen



6 Jahre MAN!AC

Doppelt gemoppelt: Euer Lieblingsmagazin feiert nicht nur sein sechsjähriges Bestehen, sondern gleichzeitig die 75ste Ausgabe. Happy Birthday, MAN!AC.



Wie die Zeit vergeht: Ende 1993 hatten ein paar 'Hardcore'-Gambler die Vision, ihr eigenes Videospielmagazin zu publizieren. Gut sechs Jahre, 13 Spieletester und 75 Ausgaben später blickt der Verlag auf turbulente Zeiten, einige Enttäuschungen und viele Erfolge zurück. Im Zeitalter von Mega-Konzernen, Firmen-Fusionen und TV-Overkill ist es nicht ganz selbstverständlich, daß sich ein immer noch unabhängiger Kleinverlag tapfer gegen den Rest der (Medien-) Welt stämmt – dank Euch treuen Lesern als meistverkauftes Multiformat-Magazin für Videospiel-Konsolen.

Auf den nächsten Seiten lassen wir das sechste Lebensjahr der MAN!AC Revue passieren, stellen Euch die 'Macher' etwas genauer vor und präsentieren in Zusammenarbeit mit der Industrie einen schnuckligen Wettbewerben mit nicht ganz alltäglichen Preisen. Lasst uns auf die vergangene Zeit anstoßen und uns auf weitere sechs Jahre MAN!AC freuen – dann in neuer Frische im nächsten Jahrtausend. Happy Birthday & ein Frohes Neues!

NAME	ALTER
Martin Gaksch	34 Jahre
STATUS	
Chefredakteur	
MAN!AC-MITARBEITER	
seit 75 Monaten	
SPIELSPAß-ANALYST VON	
von 407 Videospielen	
AUTOR VON	
ca. 1291 redaktionellen Seiten	

WAR IM VORHERIGEN LEBEN	WÄRE ALTERNATIV GERNE
Schüler, (abgebrochener) Mathematik-Student, Projekt-Manager bei einem deutschen Spieleentwickler, Redakteur	Golf-Profi
HUIS	**PFUIS**
1. Heimkino 2. Sammeln von Oldie-Spielen 3. sportliche Aktivitäten	1. Zigaretten-Qualm 2. Ladenschluss um 20 Uhr 3. öffentlicher Nahverkehr
VIDEOSPIELE SIND	**DAS INTERNET IST**
...die intelligente Alternative zum Fernseh-programm.	...das ultimative Infomationsmedium für Wissen aus allen Bereichen.
DAS NEUE MILLENIUM BRINGT	
...grundsätzlich mehr Eigenverantwortlichkeit im Leben.	

NAME	ALTER
Andreas Knauf	26 Jahre
STATUS	
Producer & Anzeigenleiter	
MAN!AC-MITARBEITER	
seit 75 Monaten	
SPIELSPAß-ANALYST VON	
von 105 Videospielen	
AUTOR VON	
ca. 400 redaktionellen Seiten	

WAR IM VORHERIGEN LEBEN	WÄRE ALTERNATIV GERNE
Schüler, Fanzine-Verleger, Platinen-Dealer, Redakteur	Musikproduzent
HUIS	**PFUIS**
1. Heimkino 2. Musik 3. Outperformer	1. dicke Luft (in jedem Sinn) 2. Börsencrashs 3. Tempolimits
VIDEOSPIELE SIND	**DAS INTERNET IST**
...nichts für meine Frau.	...fast schon eine Sucht.
DAS NEUE MILLENIUM BRINGT	
...keinen Jahr-2000-Crash.	

November 98



Zur Feier des Tages bzw. Jahres gönnen wir der fünf Jahre jungen MAN!AC ein silbernes Cover, auf dem es sich Dino-Jäger „Turok" bequem macht. Außerdem schüttet der Cybermedia Verlag einen Aufkleber und ein Doppelposter aus seinem Füllhorn, um Euch verwöhnte Leser regelrecht zum Kauf der aktuellen Ausgabe zu zwingen. Redaktionell bestimmen jede Menge Spieletests mit Prädikat und die ECTS-Messe das Geschehen.

BESTE WERTUNG:		
Turok (90%, N64)		
SCHLECHTESTE WERTUNG:		
Airboarder 64 (27%, N64) „Das erste N64-Spiel ohne Gegner."		
GOODIES:		
Doppelposter, "Colony Wars"-Aufkleber		
AKTUELL-SEITEN		
23		
SPIELETESTS	**N64**	**PS**
32	4x	28x

Dezember 98



Ein Neuzugang feiert Premiere: Thomas Szedlak verstärkt die MAN!AC-Crew rechtzeitig zum Weihnachtsstress und freut sich über fünf Dutzend Motorsport-Spektakel, die sich im Titeltext „Rennspiel-Finish" wiederfinden. Im Heft nehmen wir Nintendos expansives RAM-Pak, die erste Dreamcast-Software und Tokyos spannende Game-Show unter die Lupe.

BESTE WERTUNG:			
NHL '99 (90%, N64)			
SCHLECHTESTE WERTUNG:			
Penny Racers (37%, N64): „Die Grafik ist furchtbar langsam. Bei 160 Meilen...sucht Ihr verzweifelt nach dem zweiten Gang."			
GOODIES:			
Doppelposter			
AKTUELL-SEITEN			
22			
SPIELETESTS	**N64**	**PS**	**SA**
34	10x	23x	1x

Januar 99



Das ganze Spektrum der Videospiele: Wir küren nicht nur die 'Spiele des Jahres' und arbeiten die Weihnachtsknüller im Testlabor ab, sondern diskutieren mit dem Fachhandel über den Import-Stopp: Leider haben sich die düsteren Prognosen bewahrheitet – Videospielimporte sind heute seltener denn je. Entsprechend grimmig schaut die „Silent Hill"-Dame auf dem Titelbild drein, das 'neue Gesicht des Schreckens'.

BESTE WERTUNG:			
Zelda: Ocarina of Time (95%, N64)			
SCHLECHTESTE WERTUNG:			
Hugo (32%, PS): „Ohne die Aussicht auf Sachpreise macht 'Hugo' soviel Spaß wir ein Lottozahlen-Simulator"			
GOODIES:			
Doppelposter			
AKTUELL-SEITEN			
12			
SPIELETESTS	**N64**	**PS**	**SA**
39	11x	26x	2x

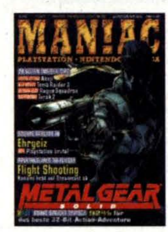
Februar 99



Live und in Farbe: MAN!AC nimmt den Dreamcast und die ersten drei Spiele auseinander. Dabei hätte sich „Godzilla Generations" beinahe für unsere 'Trash-Awards' qualifiziert, den Sondermüll der Spielebranche. LucasArts dagegen verdient aus heutiger Sicht den Preis als 'Ankündigungs-Weltmeister': In der 2/99 fand sich „Indiana Jones" noch im Preview-Teil wieder, heute steht er mit dem „Star Wars: Racer" auf dem Playstation-Abstellgleis.

BESTE WERTUNG:			
Madden Football '99 (90%, N64)			
SCHLECHTESTE WERTUNG:			
Knife Edge (29%, N64): „Auf Messers Schneide steht nur, ob Ihr während der ersten zehn Minuten einpennt oder länger durchhaltet."			
GOODIES:			
-			
AKTUELL-SEITEN			
16			
SPIELETESTS	**N64**	**PS**	**DC**
29	14x	12x	3x

März 99



Profis gesucht: Unser Insider-Wettbewerb deckt schonungslos Eure Spielekompetenz auf – 'Homo Nullcapitus' oder 'Homo Hardcore'? Laien und Profis freuen sich gleichermaßen auf „Driver" – ein erster Preview zeigt die Schokoladenseiten des bislang meistverkauften Playstation-Spiels des Jahres ´99. Wer keine Lust auf eine Gangster-Karriere hat, der versucht sich halt als Gott, dank „Populous the Beginning".

BESTE WERTUNG:			
Metal Gear Solid (92%, PS)			
SCHLECHTESTE WERTUNG:			
Monsterseed (36%, PS): „Gnadenlos mieses Taktik-Rollenspiel mit...dämlichen Dialogen und Pixeloptik."			
GOODIES:			
-			
AKTUELL-SEITEN			
11			
SPIELETESTS	**N64**	**PS**	**DC**
31	3x	24x	4x

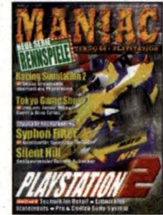
April 99



Während Thomas die 'Blutspur im Kinderzimmer' verfolgt, reicht Winnie seinen Abschied ein. Wir trösten Euch mit einem schnuckligen „Metal Gear Solid"-Aufkleber, einem coolen Snowboard-Special und dem Besuch der fünfzigsten Spielwarenmesse. Außerdem trifft sich Industrie und Presse zum Piraterie-Gespräch: Kunden oder Kriminelle – heute ist das Problem dank Kopierschutz zumindest eingedämmt!

BESTE WERTUNG:			
FIFA 99 (87%, N64)			
SCHLECHTESTE WERTUNG:			
Sensible Soccer (38%, PS) „Schlechter als die deutsche Fußball-Nationalmannschaft..."			
GOODIES:			
Aufkleber			
AKTUELL-SEITEN			
19			
SPIELETESTS	**N64**	**PS**	**DC**
24	7x	15x	2x

Mai 99



Im Zeichen der Playstation 2: Die erste Präsentation deutet darauf hin, was wir mittlerweile ganz genau wissen – technisch setzt die neue Sony-Konsole Maßstäbe. Ansonsten dominieren Rennspiele die Mai-Ausgabe; vom „Racing Simulation 2"-Titel, über Preview-Teil und Tests bis zur Premiere unseres Genre-spezifischen Spieleführers, der uns bis heute beschäftigt.

BESTE WERTUNG:			
Gex: Deep Cover Gecko (86%, PS)			
SCHLECHTESTE WERTUNG:			
kein Spiel unter 50%			
GOODIES:			
-			
AKTUELL-SEITEN			
23			
SPIELETESTS	**N64**	**PS**	**DC**
26	7x	14x	5x

Juni 99



Viele neue Spiele: Dank unserem Japan-Korrespondenten zeigen wir Deutschland-exklusive Bilder der Horror-Adventures „Countdown Vampires" und „Demon Warrior". Auch Dreamcast-Freunde finden erste Infos zu den Highend-Prüglern „Soul Fighter" sowie „Dead or Alive 2". Um all diese Infos zu verarbeiten, gesellt sich Neu-MAN!AC Oliver Schultes zum Team – vom Landschaftsarchitekten zum Spieletester.

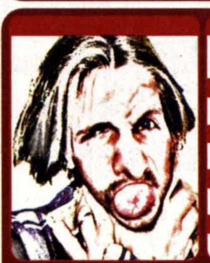
BESTE WERTUNG:			
Ridge Racer Type 4 (91%, PS)			
SCHLECHTESTE WERTUNG:			
Mega Man Legends (41%, PS) „Mega Mans 3D-Auftritt ist ein Schuss in den Ofen."			
GOODIES:			
-			
AKTUELL-SEITEN			
23			
SPIELETESTS	**N64**	**PS**	**DC**
29	7x	16x	6x



NAME	ALTER
Stephan Freundorfer	31 Jahre
STATUS	
leitender Redakteur	
MAN!AC-MITARBEITER	
seit 5 Monaten	
SPIELSPAß-ANALYST VON	
von 22 Videospielen	
AUTOR VON	
ca. 70 redaktionellen Seiten	

WAR im vorherigen Leben	WÄRE alternativ GERNE
Schüler, Zivi, Student, Taxi-Fahrer, ca. ein Dutzend verschiedene Studentenjobs, Lehrer, Redakteur	Wiesnwirt
HUIS	**PFUIS**
1. Frauen 2. kalte Tage, warme Wohnung 3. Weggehen mit Freunden	1. Frauen 2. schlipstragende Schwätzer 3. unangebrachte Knickrigkeit
VIDEOSPIELE SIND	**DAS INTERNET IST**
...meine Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.	...zu Dauerwerbesendung und Spekulationsobjekt mutiert.

DAS NEUE MILLENIUM BRINGT
...366 Tage aufstehen müssen.



NAME	ALTER
Oliver Schultes	26 Jahre
STATUS	
Redakteur	
MAN!AC-MITARBEITER	
seit 7 Monaten	
SPIELSPAß-ANALYST VON	
von 37 Videospielen	
AUTOR VON	
ca. 80 redaktionellen Seiten	

WAR im vorherigen Leben	WÄRE alternativ GERNE
Schüler, Zivi, Landschaftsarchitektur-Student	Astrophysiker
HUIS	**PFUIS**
1. E-Gitarren-Sessions 2. Close-Up-Zauberei 3. Stephen King Romane	1. Schlechte Cover-Songs 2. Hirnloser TV-Talk & Soaps 3. Vorurteile gegen Ratten
VIDEOSPIELE SIND	**DAS INTERNET IST**
...seit 17 Jahren meine nebenwirkungsfreie Droge.	...viel zu langsam.

DAS NEUE MILLENIUM BRINGT
...endlich den Warp-Antrieb für meinen alten Golf.

NAME	ALTER
Thomas Szedlak	25 Jahre
STATUS	
Redakteur	
MAN!AC-MITARBEITER	
seit 14 Monaten	
SPIELSPAß-ANALYST VON	
von 78 Videospielen	
AUTOR VON	
ca. 210 redaktionellen Seiten	

WAR im vorherigen Leben	WÄRE alternativ GERNE
Schüler, Azubi, kaufmännischer Angestellter, Versicherungsvermittler, Hardware-Verkäufer	Fußball-Profi
HUIS	**PFUIS**
1. Fußball 2. schöne Frauen 3. italienisches Essen	1. Intoleranz 2. deutsche Gründlichkeit 3. Windows-PCs/Macs
VIDEOSPIELE SIND	**DAS INTERNET IST**
...Spannung und Spaß in einem – fehlt nur noch Schokolade.	...langsam und unkomfortabel – wie Carl Benz' Patentwagen vor hundert Jahren.

DAS NEUE MILLENIUM BRINGT
...Technik-Overkill, noch mehr Egoismus in der Gesellschaft und die nächste Fußball-WM in Deutschland.



NAME	ALTER
Tobias Hartlehnert	26 Jahre

STATUS: Webmaster
MAN!AC-MITARBEITER: seit 51 Monaten
SPIELSPAß-ANALYST VON: von ca. 60 Videospielen
PRODUZENT VON: ca. 33.000 Online-Dateien

WAR IM VORHERIGEN LEBEN	WÄRE ALTERNATIV GERNE
Schüler, Musiker bei der Bundeswehr, Informatik-Student, Redakteur	Astronaut

HUIS	PFUIS
1. Video- und Computerspiele 2. (Heim-) Kino 3. Internet	1. Zigaretten-Qualm 2. Individualverkehr 3. depperde Talkshows

VIDEOSPIELE SIND	DAS INTERNET IST
...die zweitschönste Nebensache der Welt	...mein Arbeitsplatz

DAS NEUE MILLENIUM BRINGT: ...hoffentlich endlich ein schnelleres Internet (ADSL/Kabelmodem etc.)



NAME	ALTER
Ulrich Steppberger	25 Jahre

STATUS: freier Mitarbeiter
MAN!AC-MITARBEITER: seit 28 Monaten
SPIELSPAß-ANALYST VON: von 140 Videospielen
AUTOR VON: ca. 200 redaktionellen Seiten

WAR IM VORHERIGEN LEBEN	WÄRE ALTERNATIV GERNE
Schüler, Grundi-Soldat, (abgebrochener) Mathematik-Student, (immer noch) BWL-Student, Praktikant	Hugh Hefner

HUIS	PFUIS
1. US-Comics von Marvel & Co. 2. Katzen 3. Geld ausgeben	1. sportliche Aktivitäten 2. Radfahrer & Fußgänger 3. frühes Aufstehen

VIDEOSPIELE SIND	DAS INTERNET IST
...für mich praktische Verquickung von Arbeit und Vergnügen.	...das einzige öffentlich zugängliche Irrenhaus der Welt.

DAS NEUE MILLENIUM BRINGT: ...außer dem allgegenwärtigen Medientrara nichts weltbewegend neues.

Juli 99



Von Sommerloch keine Spur: Auf der E3-Messe in Los Angeles präsentieren sich die Highlights des nächsten Jahres. MAN!AC berichtet auf 25 Seiten und zeigt nebenbei Bilder zu den meist erwarteten Nachfolgern aller Zeiten: „Resident Evil 3“ und „Metal Gear Solid: Special Missions“. Außerdem gewähren wir Euch einen ironischen Blick hinter die Kulissen einer Spieleredaktion – seitdem ist die Zahl der Bewerber merklich zurück gegangen...

BESTE WERTUNG:			
R-Type Delta (86%, PS)			
SCHLECHTESTE WERTUNG:			
Hugo 2 (25%, PS): „Die Mängelliste dieser programmierten Frechheit ist länger als Hugos Schwanz...“			
GOODIES:			
-			
AKTUELL-SEITEN			
13			
SPIELETESTS	**N64**	**PS**	**DC**
17	2x	14x	1x

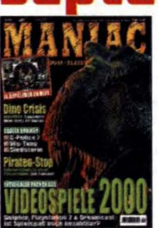
August 99



Eine randvolle Ausgabe: Nicht nur bei den Spieletests schlagen wir viermal XXL-mäßig zu, ein Horrorspiel-Special und der Ausblick auf Nintendos Dolphin-Konsole bieten reichlich Lesestoff. Wer von diesen Zukunftsperspektiven noch immer nicht überzeugt ist, widmet sich dem „X-Files“-Preview oder der exklusiven Reportage über Segas neuen Arcade-Rennen „F355 Challenge“.

BESTE WERTUNG:			
V-Rally 2 (90%, PS)			
SCHLECHTESTE WERTUNG:			
Superman (14%, N64) ...hart an der Grenze zur Körperverletzung.“			
GOODIES:			
„Soul Reaver“-Aufkleber			
AKTUELL-SEITEN			
21			
SPIELETESTS	**N64**	**PS**	**DC**
26	8x	17x	1x

September 99



Die Personalerneuerung ist abgeschlossen: An Christians Stelle tritt Oldie-Sammler Stephan Freundorfer und führt sich mit einem humorvollen Vergleich von Lösungsbüchern prima ein. Kollege Thomas recherchiert derweil für 'Videospiele 2000' – Experten geben ihre Meinung zu den Next-Generation-Konsolen preis. Außerdem anaylsieren wir die Auswirkungen des neuen Sony-Kopierschutzes auf Importe.

BESTE WERTUNG:			
Duke Nukem: Zero Hour (85%, N64)			
SCHLECHTESTE WERTUNG:			
Milo's Astro Lanes (34%, N64) ...aber vor dem Bildschirm tritt schnell gähnende Langeweile auf.“			
GOODIES:			
„Silent Hill“-Aufkleber			
AKTUELL-SEITEN			
26			
SPIELETESTS	**N64**	**PS**	**DC**
22	4x	13x	5x

Oktober 99



Während sich Olli einem Schäferstündchen mit Empire hingibt, stellt Thomas den deutschen Dreamcast sowie alle angekündigten DC-Titel bis zum Jahreswechsel vor. Wer noch auf der traditionellen Hardware zockt, der freut sich auf „Tomb Raider 4“ und „Formel 1 '99“ oder lässt sich von Nintendos „Pokémon“ auf den diversen Game Boys vereinnahmen. Hardcore-Sammler wiederum äugen nach Tokio zur „Character Show“ – ein Paradies für Videospiel-Freaks.

BESTE WERTUNG:			
Shadow Man (91%, N64)			
SCHLECHTESTE WERTUNG:			
kein Spiel unter 50%			
GOODIES:			
-			
AKTUELL-SEITEN			
30			
SPIELETESTS	**N64**	**PS**	**DC**
16	3x	11x	2x

August 2016

6. August 2016 morgens
Es ist vollbracht.
Die allerletzte MAN!AC ist digitalisiert und somit vom Zahn der Zeit bewahrt.

Brought to you by...
crazy2001
firestar
DURiAN



PERSONAL-PERSPEKTIVEN

Neben den sieben ausführlich vorgestellten MAN!AC-Mitarbeitern werkeln vier weitere Spielefreaks an der MAN!AC, die wir Euch an dieser Stelle kurz vorstellen.



David Mohr: Testet seit zwei Ausgaben Rollen- und Prügelspiele, wenn es sein Job als Zividienstleistender zulässt. Wird demnächst mit 'Warps' ausgestattet und ist dann festes Mitglied im Test-Team.



Michael Rupprecht: Seit zwei Ausgaben unser Herr der „Last Resort“-Cheats. Wenn er nicht gerade Tipps ausprobiert, studiert er mit Kollege Ulrich an der Augsburger Uni Betriebswirtschaft.



Oliver Ehrle: Steuert jeden Monat die Handheld- und Knowhow-Seiten bei – wenn es seine Zeit erlaubt, nimmt er Prügel- und Wrestling-Spiele sowie Angelsimulationen unter die Lupe.



Christophe Kagotani: Ersetzt mit dieser Ausgabe unseren Japan-Korrespondenten Nicolas DiCostanzo, der zur „dunklen Seite der Macht“ gewechselt ist – in die Spieleindustrie.

Gruselig: Ein Voodoo-Fan darf sich über Acclaims Schatten-Kollektion freuen. Neben dem N64-Spiel "Shadow Man" enthält sie eine 47cm hohe Statue von Mike LeRoi, eine Halskette und eine Sonnenbrille im kultigen "Shadow Man"-Etui.

Bunt: Nintendo hat die Spendierhosen an und gibt Euch die Chance, vier N64 der neuen Color Edition (Farbe nach Wahl) samt dem genialen "Donkey Kong 64" zu ergattern. Neben fünf "Jet Force Gemini"-Postern und zwei "Rogue Squadron"-Standees könnt Ihr außerdem ein ganz besonderes Sammlerstück gewinnen: Den limitierten Yoshi/Mario-Pin im stilechten Samttäschchen. Insgesamt drei der ultrararen Schmuckstücke gibt's zu holen.

Kommunikativ: Der Videospiel-Nachrichtenkanal Magic News spendiert Euch ein D2-CallYa-Startpaket. Zusammen mit einem Nokia 5110-Handy bekommt Ihr edle silberne Oberschale und 25 Mark Startguthaben.

Jubiläums Wettbewerb

Zum MAN!AC-Geburtstag sollt Ihr natürlich nicht leer ausgehen. Einige Hersteller haben uns zur Feier des Monats exklusive Preise zur Verfügung gestellt, die nicht im Handel erhältlich sind. Doch vor den Preis hat Gott den Schweiß gesetzt, ganz ohne Anstrengung gibt es auch bei uns nichts zu gewinnen. Um in die Lostrommel zu wandern, müsst Ihr folgende drei Fragen beantworten:

1. Wie sollte die MAN!AC ursprünglich heißen?

A ▸▸ Video Player B ▸▸ Softcore
C ▸▸ Hardcore

2. In welchem bayerischen Regierungsbezirk liegt eigentlich das bezaubernde Mering, der Stammsitz der MAN!AC-Redaktion?

A ▸▸ Schwaben B ▸▸ Franken
C ▸▸ Niederbayern

3. Wieviele MAN!AC-Redakteure haben in den letzten sechs Jahren mit ihrem Gesichtsausdruck eine Spielspaß-Wertung untermauert?

A ▸▸ 8 B ▸▸ 13 C ▸▸ 23

Schreibt die Antworten auf eine Postkarte und schickt sie an: **Cybermedia Verlag**
Jubiläumsverlosung
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Rasant: Von Sony Computer Entertainment Deutschland kommt die ultimative "Wipeout 3"-Ausstattung. Und damit die nur für Euch geairbrushte "Wipeout 3"-Playstation samt Spiel keine Kratzer abbekommt, gibt's eine nicht im Handel erhältliche "Wipeout 3"-Tasche obendrauf. Zudem winken vier weitere Spiele-CDs plus Tasche.



Niedlich: Ubi Soft bietet drei dicke Pakete rund um das knuddelige "Rayman 2". Zum N64-Spiel bekommt Ihr ein Expansion-Pak, ein Poster, ein T-Shirt, einen Papp-Aufsteller, das 60-minütige "Rayman"-Video mit vier Folgen der TV-Serie und das exklusive "Rayman"-Visitenkartenetui.

Kriminell: Take 2 Interactive stiftet fünf exklusive "GTA 2"-Fanpakete, bestehend aus dem Playstation-Spiel, der CD 'Wankers of Duty' von Da Hool und einem coolen, vom DJ handsignierten T-Shirt. Wer diese Ausstattung hat, muss sich über einen Mangel an Respekt keine Sorgen machen.



Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen, und Cybermedia-Mitarbeiter samt Verwandschaft dürfen gemeinerweise nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 10. Januar 2000.



10 Jahre Theo Kranz Versand
Theo KRANZ VERSAND UND LADEN
Laden Theo KRANZ GAMES Juliuspromenade 11 97070 Würzburg
nur Laden - kein Versand Brückstrasse 42-44 Im Brückcenter 44135 Dortmund
Versand Theo KRANZ VERSAND Juliuspromenade 11 97070 Würzburg
Der Versandspezialist: Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg
0931-354522 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE
Dreamcast
Dreamcast ... 494,-
Controller orig. ... 59,95
Dreamcast-Stick orig. ... 94,95
Keyboard orig. ... 59,95
Vibration Pack orig. ... 49,95
VMU-Card orig. ... 59,95
Racing CP (Lenkrad) orig. ... 124,95
Pistole Dreamblaster ... 74,95
Scart-Kabel orig. ... 49,95
Blue Stinger ... 94,95
Buggy Heat ... 94,95
Dynamite Cop ... 94,95
Fighting Force 2 (Dez) ... 94,95
PORTOFREI
UEFA Striker (DC) 99,95
Power Stone (DC) 94,95
Shadowman (DC) 94,95
Blue Stinger (DC) 94,95
Dreamcast
Soul Calibur (DC) 114,95
Formula One ... 114,95
House of Dead 2 (+Gun) ... 149,95
Hydro Thunder ... 109,95
Incoming ... 114,95
Killer Loop (Y.A.R.G.) ... 94,95
Marvel vs. Capcom ... 99,95
Dreamcast
Millenium Soldier-Expandable 99,95
NFL Blitz 2000 ... 109,95
NFL Quarterb.Cl.2000 ... 94,95
PenPen ... 99,95
Power Stone ... 94,95
Racing Simulation 2 ... 99,95
Ready 2 Rumble Boxing ... 109,95
Red Dog ... 94,95
Sega Rally 2 ... 114,95
Shadowman (Dez) ... 94,95
SnowSurfer - Cool Board. ... 94,95
Sonic Adventures ... 94,95
Soul Calibur ... 114,95
South Park Luv Shack ... 94,95
Speed Devils ... 94,95
Streetfighter Alpha 3 ... 99,95
Stunt GP ... 94,95
Suzuki Alstare Racer ... 94,95
Tokyo Highway Challenge ... 94,95
Toy Commander ... 94,95
Trick Style ... 94,95
Dreamcast
UEFA Striker ... 99,95
Virtua Fighter 3 tb ... 94,95
Worldwide Soccer 2000 ... 94,95
WWF Attitude ... 89,95
Snow Surfers (DC) 94,95
Sega Rally 2 (DC) 114,95
Sonic Adventure (DC) 94,95
WWF Attitude (DC) 89,95
UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:
0931 35 45 223
NINTENDO 64
Nintendo 64 Color Edition (Nov) 194,-
N64 Donkey Kong Pak (Nov) . 299,-
Control Pad orig. clear purple 54,95
Mem. Card orig. 0,25 M ... 34,95
Mem. Card 1 M linear Blaze . 29,95
Expansion Pak - Blaze ... 49,95
Equalizer - Mogelmodul ... 59,95
XPloder ... 99,95
Rumble Pak original ... 34,95
Rumble Pak LX4 Tremor ... 29,95
Rumble Pak LX4 Tr.+1M ... 49,95
Transfer Pak orig. (Dez) ... 29,95
Armorines in Pr.Sw.(Nov) ... 89,95
Battle Zone 64 ... 109,95
Box Champons 2000(Nov) .. 99,95
Castlevania 3D ... 109,95
Command & Conquer ... 109,95
Diddy Kong Racing ... 89,95
Donkey Kong 64 (Dez) ... 129,95
Earthworm Jim 3D (Nov) ... 89,95
F1 World Grand Prix 2 ... 89,95
Fighting Force 64 ... 109,95
Gauntlet Legends (Nov) ... 109,95
NINTENDO 64 Jubiläums-SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!
AERO GAUGE ... 29,95
BEETLE ADVENTURE RACING ... 29,95
BUCK BUMBLE ... 29,95
BUST A MOVE 2 ... 29,95
BUST A MOVE 3 ... 49,95
CHALIES BLASTS TERRITORY ... 49,95
DARK RIFT ... 29,95
F-ZERO X ... 59,95
G.A.S.P. ... 29,95
HEXEN ... 19,95
HOLY MAGIC CENTURY ... 29,95
HYBRID HEAVEN ... 99,95
INT. SUPERSTAR SOCCER ... 29,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98 ... 39,95
MADDEN 64 ... 29,95
MICRO MACHINES ... 29,95
NAGANO WINTER OLYMPICS ... 29,95
NBA COURTSIDE ... 29,95
NBA JAM '99 ... 39,95
NBA PRO '98 ... 29,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99 ... 29,95
NHL PRO '99 ... 99,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99 ... 29,95
RAKUGA KIDS ... 29,95
SILICON VALLEY ... 39,95
STAR WARS EP.I RACER ... 99,95
TETRISPHERE ... 79,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING ... 69,95
WCW REVENGE ... 39,95
WIPEOUT 64 ... 29,95
ACHTUNG: DIE ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI „PORTOFREIER LIEFERUNG AB 3 ARTIKEL" SOWIE „PORTOFREIER NACHLIEFERUNG" NICHT BERÜCKSICHTIGT!
NINTENDO 64
Armorines (N64) 89,95
Jet Force Gemini (N64) 109,95
Starcraft 64 (N64) 109,95
Turok Leg.d.verl.L. (N64) 89,95
Gex 3: Deep Cover Gecko .. 119,95
Grand Theft Auto (Nov) ... 99,95
Hybrid Heaven ... 99,95
Jet Force Gemini ... 109,95
Lego Racers ... 109,95
Mario Golf ... 109,95
Mario Party ... 89,95
NBA Live 2000 (Dez) ... 99,95
The New Tetris ... 89,95
Racing Simulation 2 ... 104,95
Rainbow Six (Nov) ... 99,95
Rayman 2 ... 119,95
Die ersten Besteller erwartet eine kleine Überraschung!
Donkey Kong 64 (inkl. Speichererw.)(N64) 129,95
PLAYERS CHOICE
F1 World Grand Prix ... 64,95
Lylat Wars ... 64,95
Mario Kart 64 ... 64,95
Snowboard Kids ... 64,95
Wave Race 64 ... 64,95
NINTENDO 64
Ready 2 Rumble Boxing (Nov) 109,95
ReVolt ... 99,95
RTL World League Soccer .. 109,95
Shadowman ... 109,95
Star Wars Ep. 1: Racer ... 99,95
Starcraft (Nov.) ... 109,95
Super Smash Bros. (Dez) ... 89,95
Tonic Trouble (Ed) ... 109,95
Top Gear Rally 2 (Dez) ... 109,95
Turok Legenden d.v.L.(Nov) .. 89,95
Turok Rage Wars (engl.)(Nov) 99,95
Turok 2 (dt.) ... 77,77
Turok 2 (engl. PAL) ... 88,88
WCW Mayhem (Dez.) ... 99,95
Worms Armageddon (Nov) . 109,95
WWF Attitude ... 99,95
Xena Warrior Princess (Dez) 114,95
Zelda 64 ... 109,95
Rayman 2 (N64) 119,95
GAME BOY Jubiläums-SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!
DONKEY KONG - CLASSIC ... 39,95
DONKEY KONG LAND 2 - CLASSIC . 39,95
DONKEY KONG LAND 3 ... 39,95
GEX 3D ... COLOR . 29,95
MEN IN BLACK ... COLOR . 29,95
NBA JAM '99 ... COLOR . 29,95
PITFALL ... COLOR . 29,95
SUPER MARIO LAND - CLASSIC ... 39,95
ACHTUNG: DIE ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI „PORTOFREIER LIEFERUNG AB 3 ARTIKEL" SOWIE „PORTOFREIER NACHLIEFERUNG" NICHT BERÜCKSICHTIGT!
Sammelkarten und Plüschfigurenwerden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!
GAME BOY COLOR
GameBoy Color ... 139,95
GameBoy Camera ... 59,95
Linkkabel Joytech univers. .. 14,95
Biene Maja Case GBC ... 19,95
Biene Maja ... 59,95
Bubble Bobble ... 59,95
Bugs Bunny Crazy C.3 ... 64,95
Conker's Pocket Tales ... 59,95
F1 World Grand Prix ... 64,95
FIFA 2000 (Nov) ... 64,95
Game & Watch Gallery 2 ... 44,95
Grand Theft Auto ... 64,95
Hugo 2 1/2 ... 64,95
Int. Superstar Soccer '99 ... 64,95
Int. Track & Field (Nov) ... 64,95
Mario Golf ... 64,95
Mission Impossible (Nov) ... 64,95
NHL 2000 ... 64,95
Pocket Bomberman ... 44,95
Pumuckl (Nov) ... 59,95
Quest for Camelot ... 59,95
Ronaldo Fußball ... 59,95
Schlümpfe 3 ... 64,95
Star Wars Racer ... 64,95
Super Mario Bros. DX ... 64,95
Top Gear Rally (Rumble) ... 74,95
Turok: Rage Wars (Nov) ... 59,95
Wario Land 2 ... 64,95
Zelda: Links Awakening ... 64,95
Pokémon
Pokèmon - blaue Edition ... 64,95
Pokèmon - rote Edition ... 64,95
Pokèm. Pikachu Ped-o-Meter 44,95
Spieleberater Pokèmon ... 24,95
Sammelkarten: Theme Decks 21,95
Booster . 6,95 Starter Set 21,95
Pikachu Plüschfigur gross .. 29,95
Pokémon Plüschfigur klein . 19,95
Schnell, schneller Theo Kranz Versand! Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei*! Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*. Bestell-Annahme: 9:00-20:00 Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr. Sie können auch unser kostenloses Magazin, das jeder Bestellung beiliegt, mit frankiertem (3DM) Rückumschlag (DIN C5) anfordern.
UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:
0931 35 45 235
FAX: 0931-571602
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
10 Jahre Theo Kranz Versand



10 Jahre Theo Kranz Versand
PlayStation
PlayStation Dual Shock 249,-
Antennenkabel 24,95
RGB-Kabel 14,95
Controller Dual Shock orig. .. 59,95
Memory Card 15 Block orig. . 29,95
Lenkrad Jordan GP 119,95
Pistole Scorpion 59,95
inkl. Lenkrad 169,95 solange Vorrat reicht
PORTOFREI
Formel 1 '99 (PSX) 99,95
Pro Carry Case - Blaze 69,95
Gamebuster CDX 99,95
XPloder FX 84,95
Multi Tap 44,95
Space Station 24,95
Action Man 79,95
Ape Escape 99,95
Ape Escape+Dual Shock Contr 149,95
Armorines in Project S.(Jan.) 94,95
Asterix & Obelix gg.Cäsar ... 94,95
FIFA 2000 (PSX) 89,95
Attack Of The Saucerman ... 89,95
Autobahn Raser 2 (Dez.) ... 79,95
Barbie Race & Ride (Dez.) .. 49,95
Baseball Edition 2000 89,95
Billiard Nights 79,95
Box Champions 2000 89,95
Bundesliga Stars 2000 89,95
Buster & the Beanstalk 89,95
Caesar's Palace 2000 89,95
Carmageddon - Fahr z.Hölle dt. 84,95
Centipede PSX 79,95
Autobahn Raser 2 (PSX) 79,95
Killer Loop (PSX) 89,95
WWF Attitude (PSX) 84,95
die Schlümpfe (PSX) 89,95
PlayStation Jubiläums-SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!
B-MOVIE 19,95
BLAST RADIUS 29,95
BREATH OF FIRE 3 SP.ED. 49,95
CARDINAL SYN 39,95
HARD BOILED 19,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 29,95
NEWMAN HAAS RACING 29,95
NBA IN THE ZONE 2 39,95
NINJA 39,95
POPOULOS 49,95
R-TYPES 29,95
RACING SIMULATION 2 39,95
UNHOLY WAR 49,95
VS. (VERSUS) 29,95
WORLD LEAGUE SOCCER '98 29,94
WRECKIN' CREW 29,95
Z 49,95
ZERO DIVIDE 2 29,95
ACHTUNG: DIE ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI „PORTOFREIER LIEFERUNG AB 3 ARTIKEL" SOWIE „PORTOFREIER NACHLIEFERUNG" NICHT BERÜCKSICHTIGT!
PlayStation
Championship Motocross ... 89,95
Chessmaster Millenium ... 89,95
Chokobo Racing 89,95
C&C Alarmst.Rot:Gegenschlag 89,95
Crash Team Racing 99,95
Crash T. R.+MultiTap 139,95
Croc 2 89,95
Cueball 74,95
Cyber Tiger 89,95
Demolition Racer 89,95
Destrega 99,95
Dino Crisis 89,95
Discworld Noir (Dez.) 84,50
Disneys Magical Tetris (Dez.) 89,95
Driver 89,95
EPGA Golf 79,95
Extreme 500 89,95
F1 World Grand Prix '99 (Dez) 99,95
Fifa 2000 89,95
Theo KRANZ VERSAND
feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur und) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM erhalten Sie 3% Skonto! Außerdem halten wir tausende von Überraschungen für Sie bereit!
10 Jahre
24 Stunden von Le Mans (PSX) 89,95
Fighting Force 2 89,95
Final Fantasy VIII 119,95
Final Fantasy VIII Sp. Ed. ... 149,95
Formel 1 '99 99,95
Formel 1 '99+Lenkrad 169,95
Fussball Live 99,95
Fussball Live+Multi Tap ... 139,95
Glover 79,95
G-Police 2: Weapons of Just. 89,95
Gran Turismo 2 (Jan) 99,95
Grand Theft Auto 2 89,95
Gute Zeiten-Schl.Zeiten 2 ... 79,95
Hell Night 89,95
Hot Wheels : Turbo Rac. 89,95
Int. Track & Field 2 (Jan.) ... 89,95
Jade Cocoon: Tamamayu Leg. 89,95
Tomorrow Never Dies 89,95
Warpath: Jurassic Park 89,95
Killer Loop (Y.A.R.G) 89,95
inkl. MultiTap orig. 139,95 solange Vorrat reicht
Jade Cocoon (PSX) 89,95
Crash Team Racing (PSX) 99,95
Spyro the Dragon 2 (PSX) 99,95
Ruff & Tumble (PSX) 89,95
PlayStation
Die ersten Besteller erwartet eine kleine Überraschung!
PORTOFREI
Tomb Raider 4 (PSX) 99,95
Kurushi Final 89,95
24 Stunden von Le Mans 89,95
Legacy of Kain: Soul Reaver . 99,95
Spieleberater Soul Reaver .. 19,95
LEGO Racers 89,95
LEGO Rock Raiders 89,95
Medal of Honor (Dez) 99,95
Metal Gear Solid 89,95
Metal Gear Solid VR Miss. .. 44,95
Millenium Soldier - Expendable 79,95
Missile Command 79,95
Mission Impossible 89,95
MTV-Sports: Snowboard.(Dez.) 89,95
Music 2000 (Dez) 89,95
Nascar 2000 89,95
Final Fantasy VIII (PSX) 119,95
NBA Live 2000 89,95
Need for Speed 4 89,95
The Next Tetris 79,95
NFL Blitz 2000 89,95
NHL 2000 89,95
No Fear-Downhill Mountain B. 89,95
Pac-Man World 89,95
Plane Crazy 89,95
Point Blank 2 89,95
Point Blank 2 - inkl. G-Con 45 159,95
Pong 79,95
Prince Naseem Boxing (Dez.) 89,95
Pro Pinball - Fantastic Journey 89,95
Railroad Tycoon II 89,95
Rainbow Six 89,95
Ready 2 Rumble Boxing 89,95
Real Fishing 89,95
Renegade Racing 89,95
ReVolt 84,95
Ridge Racer Type 4 99,95
Rising Zan 89,95
PlayStation
Ronin Blade 89,95
Ruff & Tumble 89,95
Saboteur (Dez.) 99,95
Die Schlümpfe 89,95
Shadowman 84,95
Shao Lin 89,95
Silent Hill 89,95
Sled Storm 89,95
South Park 84,95
South Park Luv Shack 89,95
Speed Freaks - Wheel Nuts .. 99,95
Speed Freaks incl.MultiTap . 139,95
Spyro 2 - Gateway to Gli. ... 99,95
Star Wars Episode 1:Dunkle B. 89,95
Submarine Commando 89,95
Supercross 2000 89,95
Tarzan 99,95
Theme Park 59,95
Tomb Raider 3 99,95
Tomb Raider 4 - Last R. 99,95
Tony Hawk's Pro Skater 89,95
Trick'n'Snowboarder 89,95
Tunguska (Dez.) 84,95
UEFA Striker 84,95
Urban Chaos (Dez.) 89,95
V-Rally 2 89,95
Vigilante 8 2nd Offense (Dez) 89,95
War of the World 74,95
WCW Mayhem 89,95
Wipeout 3 99,95
Wipeout 3+Mem.-Card 109,95
Worms Armageddon 89,95
Worms Pinball 79,95
Wu Tang Clan inkl. Controller 109,95
Xena: Warrior Princess 89,95
X-Files 99,95
Rechtzeitig vorbestellen! Voraussichtl. nur kurze Zeit lieferbar!
Dino Crisis (PSX) 89,95
PlayStation PLATINUM
Alien Trilogy 44,95
C&C 2 Alarmstufe Rot 49,95
Colin McRae Rally 49,95
Cool Boarders 2 49,95
Crash Bandicoot 2 49,95
Croc 44,95
Destruction Derby 2 49,95
Fifa 98 49,95
Final Fantasy VII 49,95
Formel 1 97 49,95
G-Police 49,95
Gran Turismo 49,95
Grand Theft Auto 44,95
Heart of Darkness 44,95
Hercules 49,95
Int. Track and Field 44,95
Jurassic Park 49,95
MediEvil 49,95
Mickey's Wild Adventure 49,95
Micro Machines V3 49,95
Moto Racer 44,95
Oddworld:Abe's Oddysee 49,95
Porsche Challenge 49,95
Rayman 44,95
Street Fig.EX Plus Alpha 44,95
Tekken 3 49,95
Toca Touring Car 2(Nov) 44,95
Tomb Raider 2 49,95
True Pinball 44,95
V-Rally 49,95
Wipeout 2097 49,95
Worms 44,95
Rechtzeitig vorbestellen! Voraussichtl. nur kurze Zeit lieferbar!
Railroad Tycoon 2 (PSX) 89,95
Tomorrow N. Dies (PSX) 89,95
inkl. CD-Case orig. solange Vorrat reicht
Tarzan (PSX) 99,95
No Fear Mountainb. (PSX) 89,95
UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:
0931 35 45 245
0931-354522 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE
Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur oder) 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an.


Um zu speichern und Eure Gruppe wieder frisch zu machen, sucht Ihr transparente Lichtkegel wie diesen auf.

Es ist eine Art Magie: Je nachdem wie Ihr die Zauber aus den vier Elementen miteinander kombiniert, erhaltet Ihr Zugriff auf neue, mächtigere Magie.

Grandia

PS Die Klassiker-Welle rollt: Nach dem Ex-Mega-CD-Hit "Lunar Silver Star Story" sorgt Game Arts jetzt mit "Grandia" bei Importfans für Hochstimmung. Während die zwei Jahre alte Saturn-Version des Rollenspiel-Highlights niemals für die USA oder gar Europa umgesetzt wurde, kommen Fantasy-Freaks jetzt in den Genuss einer amerikanischen Playstation-Fassung. Ihr begleitet Rotschopf Justin und dessen kleine Freundin Sue auf der Suche nach den Geheimnissen der untergegangenen Angelou-Zivilisation. Als Sohn eines Abenteurers und einer Piratenbraut erfüllt der junge Held die perfekten Voraussetzungen für die erwünschte Schatzsucher-Karriere. Doch nicht nur Justin interessiert sich für die Ruinen der ehemaligen Hochkultur, auch der hochdekorierte General Baal setzt seine Privatarmee für Ausgrabungszwecke ein. Auf Eurer Forschungsreise zum Ende der Welt trefft Ihr allerdings schon bald auf Verbündete wie die Peitschen schwingende Feena oder den Schwertkämpfer Gadwin. Damit Ihr den Truppen des finsteren Kommandanten nicht hilflos ausgeliefert seid, dürft Ihr auf ein kleines, aber feines Waffen- und Zauberarsenal zurückgreifen: Jeder Charakter kann verschiedene Waffen wie Bogen oder Axt benutzen, Zaubersprüche erhaltet Ihr im Laden im Tausch gegen die wertvollen 'Mana Eggs'. Verwendet Ihr bestimmte Waffen oder Zauber regelmäßig im Kampf, steigt Eure Erfahrung im Umgang damit, und Ihr bekommt Zugriff auf neue Spezialmanöver. In der Oberwelt stapft Ihr durch frei rotierbare 3D-Hintergründe; damit Ihr nicht die Übersicht verliert, dürft Ihr an markanten Punkten in die 'Dungeon Scope'-Ansicht wechseln und das Geschehen aus der Vogelperspektive betrachten. Ein kleiner Kompass in der Bildschirmecke zeigt in die Richtung Eures aktuellen Ziels und führt Euch sicher durch die verwinkelten Dungeons, die von zahlreichen Feinden bevölkert werden. Diese streifen offen durch die Gegend; Ihr habt also die Möglichkeit, einer Konfrontation aus dem Weg zu gehen. Die Kämpfe selbst finden vor kargen, leicht pixeligen Bitmap-Kulissen statt. Ihr knallt Euren Gegnern Zaubersprüche vor den Latz oder vermöbelt sie auf die altmodische Art mit Schwert und Streitkolben. Das Kampfgeschehen läuft ähnlich wie bei der "Final Fantasy"-Serie in Echtzeit ab: Ihr wartet, bis Eure Charaktere an der Reihe sind und wählt zwischen den verschiedenen Kampfoptionen. Faule Spieler dürfen im Taktik-Menü Eurer Gruppe diverse vorgegebene Befehle erteilen, der Kampf läuft dann automatisch ab. Eure Helden bewegen sich dabei ständig



Bei wichtigen Dialogen lauscht Ihr englischer Sprachausgabe, auch Zaubersprüche und Attacken werden stilecht kommentiert.



Autsch, das tat weh: Bei den teilweise knackigen Kämpfen kann Euch ein Ausrutscher das Leben kosten.


Ihr verändert den Kamerawinkel durch die seitlichen Taster, an bestimmten Stellen dürft Ihr in die Vogelperspektive wechseln



Hier geht's lang: Um von einem Spielabschnitt zum nächsten zu gelangen, wählt Ihr die einzelnen Orte auf dieser Karte an.

über den gesamten Bildschirm und können so flächendeckenden Zaubersprüchen und Spezialattacken ausweichen. Von schweren Treffern müssen sich die Charaktere erst erholen, bevor sie erneut in das Geschehen eingreifen.
Einzig die Ladezeiten vor und nach den Kämpfen trüben das Vergnügen. Überhaupt sieht man "Grandia" das mit zwei Jahren schon recht hohe Alter an. Beim Wandern durch die detaillierte Echtzeit-Welt gerät die Grafik des öfteren ins stocken, die Charakter-Sprites wirken bei näherer Betrachtung recht pixelig. Trotz dieser leichten technischen Unzulänglichkeiten überzeugt das Spiel durch charismatische Charaktere und eine spannende Story. Die zahlreichen Zwischensequenzen fesseln Euch durch eine stimmige Mischung aus Anime- und Render-Optik. Bei wichtigen Dialogen lauscht Ihr englischer Sprachausgabe. Die Hintergrundmusik wechselt je nach Situation zwischen klassischen Orchester-Arrangements und rockigen Gitarrenriffs. *dm*



Spannend bis zum Ende: Die Story fesselt Euch mit zahlreichen überraschenden Wendungen.





Das wird aber langsam zu bunt: Schafft Ihr es beim "Panic"-Modus in höhere Levels, verringern sich die Chancen auf punkteträchtige Kombos.

Ballistic

PS Frisches Hirnfutter für Knobelkünstler: Die Murmelei "Ballistic" von Mitchell verlangt schnelles Denken und flinke Finger von Euch. Das Grundkonzept ist simpel: Auf einer Spirale nähert sich eine Kolonne verschiedenfarbiger Kugeln dem Zentrum. Ihr müsst verhindern, dass sie dort ankommt. Dazu schießt Ihr mit einer zentral positionierten Kanone eigene Murmeln nach außen auf die Kette. Treffen mindestens drei gleiche Kugeln zusammen, verschwinden sie. Durch geschicktes Planen sind so auch Kombos möglich: Eine entstandene Lücke schließt sich automatisch, falls an beiden Enden wieder gleiche Kugeln sind, die sich bei Kontakt auflösen – diese Kettenreaktionen sind entscheidend für Euer Überleben.
Neben dem endlosen 'Panic'-Modus, bei dem mit der Zeit immer mehr Farben dazukommen, tretet Ihr gleichzeitig im 'VS' an und schiebt Euch gegenseitig abgeräumte Kugeln zu. Knobellastig ist die 'Stage'-Variante: Hier müsst Ihr stufenweise eine begrenzte Zahl Murmeln abräumen und werdet mit verschiedenen Extras konfrontiert. Während eine Bombe hilfreich ganze Farben eliminiert, schleudern Wirbel Eure Kugeln zurück oder es verhindern Tunnel, dass Ihr auf bestimmte Abschnitte werft.
Optisch bietet "Ballistic" Magerkost, besonders die amateurhaften Menüs sind schwach. Dafür habt Ihr im Spiel selbst gute Übersicht, außerdem gefällt die entspannte Musik. "Ballistic" besitzt diesen Suchtfaktor, der Euch immer wieder vor den Bildschirm lockt und hat sich einen Platz in jeder Knobelsammlung verdient: Wir hoffen, dass Infogrames für eine PAL-Veröffentlichung sorgt, denn selbst in den USA ist der Titel nur schwer zu bekommen. *us*



Besonders fies im Zweispieler-Duell: Haut dem Gegner Kugeln rüber, wenn er gerade zielt – das sorgt für Verwirrung.



Knobeln im "Stage"-Modus: Wechselnde Sonderheiten der Aufgaben machen Euch dabei das Leben schwer.





"Ballistic" gibt es auch als praktischen Happen für unterwegs: Obwohl durch den kleinen Bildschirm weniger Kugeln sichtbar sind, spielt sich die Game-Boy-Color-Variante ähnlich fesselnd wie auf der Playstation. Neben der Linkfähigkeit gibt es als Extra einen modifizierten Rätsel-Modus, in dem Ihr 50 Aufgaben mit begrenztem Kugelvorrat angeht. Einziger Wehrmutstropfen: Eure Fortschritte werden nicht gespeichert.



Murmel-Power: "Ballistic" macht auch auf Nintendos Winzling eine gute Figur.

Den Feind im Visier: Dank halbautomatischer Zielerfassung benötigt Ihr Euren Laserpointer nur für Schalter oder extraverbergende Kisten.

Winback

N64

„Metal Gear Solid" fürs N64? Nur auf den ersten Blick, denn Koeis Agententhriller „Winback" ist deutlich bleihaltiger und weniger filmorientiert als Konamis Spionage-Mission. Aus der Third-Person-Perspektive infiltriert Ihr Umgebung und Gebäude eines Fabrikkomplexes, der als Kontrollzentrum für Terroristen dient. Die Gangster haben eine Satellitenwaffe der US-Regierung gekapert und damit eine Raumstation zerstört. Euch bleiben wenige Stunden, bis die Terrortruppe erneut zuschlägt.

Bevor Ihr Euch in den Story-Modus stürzt, macht Ihr Euch im Tutorial mit der Steuerung vertraut. Die wichtigste Bewegung kennt Ihr schon aus „Metal Gear Solid": Mit der A-Taste lehnt Ihr Euch mit dem Rücken an Wand oder Kiste. Drückt Ihr 'R', dreht sich Euer Held zur Seite und nimmt den Feind ins Visier. Zwei, drei Schüsse und dann wieder in Deckung gehen – so kommt Ihr in „Winback" am sichersten ans Ziel. Bei einer Konfrontation auf freiem Feld geht Ihr in die Knie und verringert so Eure Trefferfläche. Eine Rolle vorwärts oder zur Seite verwirrt den Gegner zusätzlich. Springen könnt Ihr nicht, dafür Leitern besteigen. An vielen Stellen versperren Euch Laserschranke oder Elektrozaun den Weg. Anfangs ist der Sicherungskasten nur wenige Meter entfernt, später müsst Ihr länger danach suchen. Die Gegner bereiten bestenfalls bei Überzahl Probleme, deren Künstliche Intelligenz ist mäßig. Wird z.B. der Nebenmann von einer Rakete zerfetzt, interessiert das die Kameraden herzlich wenig. Erwähnten Raketenwerfer bekommt Ihr kurz vor dem ersten Zwischengegner, zu Beginn habt Ihr 'nur' Pistole, Shotgun und MG im Arsenal. Ab und an hantiert Ihr sogar mit Sprengstoff.

Habt Ihr „Winback" in einem der drei Schwierigkeitsgrade durchgespielt, werden zwei Bonus-Modi freigeschaltet: Beim 'Trial' kämpft Ihr in den einzelnen Level gegen die Uhr, bei der 'Max Power'-Variante habt Ihr von Anfang an alle Waffen mit unendlich Munition in der Tasche. Bis zu vier Agenten liefern sich zudem ein Deathmatch oder kämpfen um Punkte – jeder gegen jeden oder in Zweier-Teams.

„Winback" bietet erstklassige und umfangreiche Baller-Action ohne Adventure-Elemente. Rätsel sind selten, die Orientierung fällt leicht. Dafür müsst Ihr bei Angriffsaktionen Köpfchen beweisen – mit der Rambo-Taktik kommt Ihr nicht weit. Optisch präsentiert sich „Winback" mit guter Fernsicht und hohem Detailgrad vorzüglich, erhält aber Minuspunkte wegen ruckligem Scrolling. *ts*



Die Umgebung im Vierspieler-Modus ist detailarm, dafür bleibt die Bildrate konstant.





Fahrradfahrer leben gefährlich: Das Zeitungspaket vor Euch wäre nützlich, doch ein Hund bewacht es.

Paperboy

N64

Nicht nur Hasbro versucht sich an Neuauflagen der Atari-Klassiker, auch Midway gibt mit "Paperboy" sein Retro-Debüt. Wie beim 1984 erschienenen Automaten radelt Ihr mit einem Zeitungsjungen durch mehrere Stadtteile und sollt das örtliche Blatt ausliefern. Dazu werft Ihr auf Knopfdruck eine Ausgabe auf jedes markierte Haus, mufflige Nichtkäufer bedenkt Ihr mit kaputten Scheiben. Sammelt auf dem Weg frische Zeitungsbündel ein, um Euren Vorrat aufzustocken und weicht Hindernissen wie Autos, Fußgängern oder bissigen Hunden aus. Seid Ihr besonders erfolgreich, tretet Ihr in Bonusrunden zu Wettrennen an oder bekämpft im Gruselschloss einen Frankenstein.

Die stark vereinfachte Grafik vermittelt im Gegensatz zur nervtötenden Musik einen eigentümlichen Reiz, doch das Spiel lässt selbst Oldie-Liebhaber kalt: Viel zu simpel und eintönig ist der Ablauf, zudem ärgert das komplizierte Wurfsystem und die schwammige Kollisionsabfrage. *us*



Bonus für flinke Flitzer: Unter Zeitdruck radelt Ihr über eine Baustelle und an Tornados vorbei.



SO WERTEN DIE EXPERTEN

heute: "Ohne meine Serie bin ich nicht glücklich!"

Diesen Monat gehen wir der Frage nach, welche Soaps, Krimis oder Sitcoms der MAN!AC-Redaktion zu innerem Frieden verhelfen.

SUPER



1. GTA 2 PLAYSTATION
2. Get Bass DREAMCAST
3. Formel 1 '99 PLAYSTATION

...UND SIEHT:

Seinfeld, WEIL JERRY, GEORGE, ELAINE UND KRAMER MEINE ALLTAGSPROBLEME LÖSEN.

URKS

OLLI S. SPIELT:

1. Donkey Kong 64 NINTENDO 64
2. Jet Force Gemini NINTENDO 64
3. The House Of The Dead 2 DREAMCAST



Akte X, WEIL SCULLYS UND MULDERS FÄLLE VOR SUBTILER KOMIK NUR SO SPRÜHEN.



THOMAS SPIELT:

1. The House of the Dead 2 DREAMCAST
2. Music 2000 PLAYSTATION
3. Winback N64



Dawson's Creek, WEIL ICH SCHON IMMER EIN FAIBLE FÜR ROMANTISCHE TEENIE-SERIEN HATTE.

STEPHAN SPIELT:

1. Soul Calibur DREAMCAST
2. Discworld Noir PLAYSTATION
3. Hexcite GAME BOY



...UND SIEHT:

Die Simpsons, WEIL SIE IM GEGENSATZ ZU SOUTH PARK AUCH AUF DEUTSCH SPAß MACHEN.

URKS

ULRICH SPIELT:

1. UEFA Striker PLAYSTATION
2. Soul Calibur DREAMCAST
3. Hydro Thunder DREAMCAST

...UND SIEHT:

V.I.P., WEIL ES GESCHMACKVOLL DIE LETZTEN LEBENSTAGE VON PAMS WAHREN TALENTEN DOKUMENTIERT.

OLLI E. SPIELT:

1. Front Mission 2 PLAYSTATION
2. indiziertes Spiel NINTENDO 64
3. Super Robot Wars Compact WONDERSWAN



...UND SIEHT:

NAM, WEIL DIE SERIE MASSIG ACTION UND EINEN TOLLEN PINK-FLOYD-SOUNDTRACK BIETET.



Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?

HERSTELLER
Cybermedia
SYSTEM
Printer 128
ZIRKA-PREIS
5,90 Mark
GRAFIK 84% SOUND 76%

Spielspaß 88%

MAN!AC

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Begeisternder Genre-Mix mit sensationeller Optik und faszinierendem Spieldesign. Die Zukunft hat begonnen.



ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und ein lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaß-wertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.

1. Dolby-Surround-Akustik
2. Mausunterstützung
3. 60-Hertz-Modus (nur Dreamcast)
4. Anzahl der CDs bzw. Umfang (128) des Moduls
5. Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
6. Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
7. RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
8. Analog-Controller- bzw. Lenkrad-Unterstützung
9. Rumble-Unterstützung
10. Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
11. MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

ENTWICKLER:
CORE DESIGN, ENGLAND
(WWW.EIDOS.DE)

Tomb Raider 4
Die letzte Offenbarung

Bunte Bilder:

Nachdem Lara schon zum Start ihrer letzten beiden Abenteuer in den USA mit je einer Comic-Sonderausgabe bedacht wurde, gibt es seit wenigen Wochen eine eigene "Tomb Raider"-Serie. Während sie in den beiden Einzelheften noch die Hauptrolle mit 'Witchblade'-Heldin Sara Pezzini teilen musste, füllt sie nun alleine die schwarzen Kästchen. Das Interesse an den gezeichneten Abenteuern Laras ist so groß, dass die US-Comic-Händler allein 170.000 Stück der Premierenausgabe orderten. Zum Vergleich: Die populärste Serie, 'Uncanny X-Men', bringt es monatlich auf


Im Comic wechselt Lara ihr Oberteil mit einem bauchfreien Top

eine Bestellmenge von ca. 110.000 Stück. Ob die Serie auch zu uns kommt, ist noch ungewiss. Zumindest die beiden Sonderausgaben könnt Ihr auf Deutsch (aus dem Hause 'Comix') erwerben.


Auch am Steuer droht Lara Gefahr. Der Jeep will sie mitsamt ihrem Kübelwagen in ein tiefes Wüstenloch stoßen.



Im Inventar dürft Ihr nun Gegenstände kombinieren. Neben Waffe und Laseraufsatz lassen sich auch Artefakte zusammenfügen.


Viel Feind, viel Ehr': Neben menschlichen Gegnern machen selbst Warzenschweine und Krokodile der zähen Heldin zu schaffen.



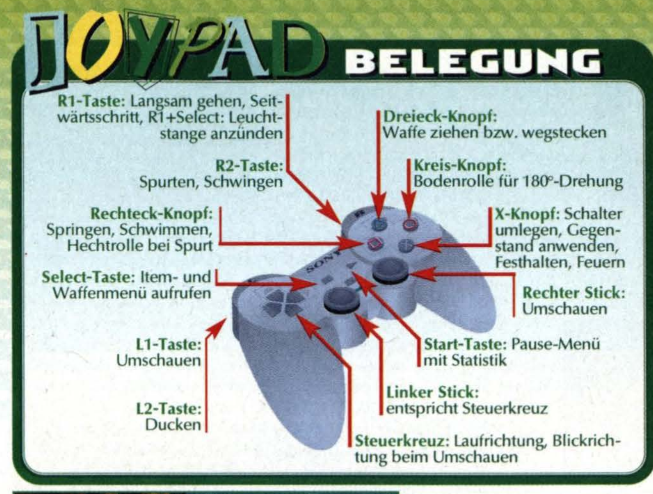
Nun ist sie wieder da: Lara Croft, seit Indiana Jones der aufregendste Grund, sich für Archäologie zu interessieren. 1996 wurde sie vom englischen Softwarehaus Core Design als wohlproportionierte Hauptfigur eines hochgelobten Action-Adventures ins Leben gerufen. Drei Jahre sind seit Laras erstem Auftritt ins Land gezogen – ein kurzer Zeitraum, in dem sich die ungewöhnliche Bildschirmheldin zur Cyber-Ikone des ausgehenden Jahrtausends gemausert hat. Selbst seriöse Medien wie der 'Spiegel' kamen am Massentrend Lara nicht vorbei und hievten sie gar auf die Titelseite. Für Core Design bzw. Mutterhaus Eidos haben die "Tomb Raider"-Spiele und natürlich all die Sammlerartikel vom Badetuch bis zum Comic traumhafte Umsätze generiert. Ein Markenname ist entstanden, durch den sich, ähnlich Nintendos "Pokémon", jedes denkbare Produkt vermarkten lässt. Dieser Umstand und natürlich der Wunsch des Spielepublikums nach einer Fortsetzung der Serie beschert uns nun Laras neuestes Abenteuer: "Die letzte Offenbarung". Die gereifte Ms. Croft ist natürlich immer noch auf der Suche nach halsbrecherischen Abenteuern und geheimnisvollen Artefakten. Nachdem sie bereits die halbe Welt, von Indien über Europa bis zum sagenumwobenen Atlantis besucht hat, führt sie die neue Reise wieder in ein klassisches Land frühgeschichtlicher Forschung. Wie schon in "Tomb Raider 1" lautet das Ziel Ägypten, die mystische Heimat der Pyramiden und Pharaonen. Im Gegensatz zu ihrer damaligen Kurzvisite betrifft die aktuelle Forschungsreise ausschließlich sandige Weiten und geheimnisvolle Gemäuer am Nil. Nur ein einziges Mal im Spiel dürft Ihr mit Lara einen anderen Schauplatz besuchen, und das gleich zu Beginn. Der erste Level, der schon bei den Vorgängern dem Einüben spezifischer Fähigkeiten diente, führt Euch diesmal nicht in die schmucke Croft-Villa samt Butler. Vielmehr absolviert Ihr Eure Trainingseinheiten in der Rolle der Teenie-Lara bei ihrer ersten Expedition. In Kambodscha treibt sich das noch zierliche und mit zwei neckischen Pferdeschwänzen ausgestattete Mädel an der Seite ihres Lehrmeisters Werner von Croy herum. Bei der Erkundung verfallener Tempelanlagen führt der grauhaarige Professor grundlegende Bewegungen vor, die Laras bzw. Euer Handwerkszeug für das folgende Abenteuer darstellen. Neben diesem praktischem Nutzen hat das interaktive Intro, in das auch einige Echtzeit-Animationen eingestreut sind, aber noch einen anderen Sinn. So erfahrt Ihr z.B., wie die Heldin zu dem Rucksack kam, in dem sie seit der ersten Folge Utensilien und Fundstücke verwahrt. Zudem beziehen sich die Geschehnisse am Ende des Trainingspar-







Neben Echtzeit-Animationen während der Level wird die Hintergrundgeschichte in teilweise langen FMVs vorangetrieben. Das Ankh des Horus (mittleres Bild) ist für den ganzen Schlamassel verantwortlich, den Ihr mit Lara ausbaden müsst.



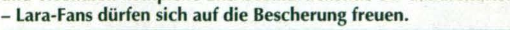

Unblutiger Kampf: Gegen den bösen Semerketh tritt Lara in einem seltsamen Brettspiel an. Links an der Wand wird gewürfelt, über die farbigen Bodenplatten wählt Ihr Eure Männchen.


Im Zug geht es nach Alexandria. Allerdings scheint die zweite Klasse der ägyptischen Eisenbahn etwas primitiv.

cours auf die ägyptische Odyssee, die Euch bevorsteht.
Und diese Expedition beginnt natürlich dramatisch. Zusammen mit einem Beduinen als Begleiter schlittert Ihr mit Lara in das zappendustere Grab des Seth. Während Euer Handlanger mit einer Fackel enge Tunnels und hohe Säle erhellt, kümmert Ihr Euch um attackierende Biester wie Hyänen und Skorpione. Bei der Wanderung durch die verschütteten Anlagen bekommt Ihr alles zu sehen, was für Ägypten typisch ist. Hieroglyphen und Reliefs bedecken die Wände, verzierte Säulen und Vasen gehören ebenso zur antiken Innenarchitektur wie Sarkophage und Mumien. Viel Zeit, im Schein der Fackel die Umgebung zu bewundern, bleibt Euch allerdings nicht. Eure vermummte Lichtquelle flieht bald schon mit panischem Gesichtsausdruck und lässt Euch alleine im Dunkeln zurück. Welch' Glück, dass Ihr wieder Eure Leuchtstangen abbrennen dürft, mit denen Ihr Licht in die düsterste Ecke bringt. Mit der Erforschung des Grabes von Seth geht der ganze Ärger für Lara und letzlich die Menschheit erst richtig los. Durch die Entfernung eines goldenen Amuletts von Seths letzter Ruhestätte setzt Lara dunkle Mächte frei, die die Welt mit biblischen Plagen zu überziehen drohen. Laras und Eure Aufgabe ist klar: Das Böse muss auf mystischem Weg zurückgeschlagen werden. Allerdings haben sich auch ein paar alte Bekannte auf die Seite der übernatürlichen Unholde geschlagen...
Euren Weg zur Rettung der Menschheit legt Ihr zum Großteil innerhalb ägyptischer Tempel, Grabkammern und Pyramiden zurück. Natürlich warten diverse, wenn auch weniger Fallen als beim Vorgänger auf einen unbedachten Schritt Eures Alter Ego. Klingen schießen überraschend aus dem Boden, rotierende Messer schlagen energiezehrende Fleischwunden und lodernde Feuer laden zum tödlichen Barbecue. Auch die Feinddichte bei "Tomb Raider 4" ist unerwartet niedrig. Ab und zu habt Ihr's zwar mit ekligem Krabbelzeug, schwertschwingenden Beduinen oder wandelnden Mumien zu tun. Das Zeitliche segnet Ihr aber eher durch einen unbedachten Schritt ins Leere als durch aggressive Gegner. Euer größter Hemmschuh beim Fortkommen ist die Komplexität der einzelnen Level. Die zu absolvierenden Wege durch ein Szenario sind oft nicht mehr so eindeutig wie bei früheren Lara-Abenteuern. Durch eine offene







BACK TO THE ROOTS? Zumindest der Schauplatz der neuesten Croft-Exkursion führt Euch zu Laras Wurzeln. Wer jedoch überschaubare Level mit eindeutigen Aufgabenstellungen erwartet, muss umdenken: Da Ihr in den großen Arealen oft Zugang zu mehreren Bereichen habt, artet die Suche nach dem nächsten Rätsel schon mal in zeitraubende Gewaltmärsche aus. Dass Ihr dabei sogar in eine Sackgasse geraten könnt, ist ärgerlich und macht den Zeitdruck deutlich, dem die Core-Entwickler seit dem immensen Erfolg des ersten Teils ausgesetzt sind: Jedes Jahr muss ein neues "Tomb Raider" unterm Weihnachtsbaum liegen. Immerhin haben sich die Level-Konstrukteure und Grafiker wieder mächtig ins Zeug gelegt und erschufen komplexe und beeindruckende 3D-Landschaften – Lara-Fans dürfen sich auf die Bescherung freuen.

Tobias Hartlehnert







Professor Werner von Croy lehrt Lara in jungen Jahren die Grundfertigkeiten eines Archäologen und Abenteurers



Laras Freund und Kollege Jean-Yves (hier in seinem Büro in Alexandria) gibt ihr Hinweise zur weiteren Vorgehensweise

Hotline



DIE ANFANGSRÄTSEL im ersten Ägyptenlevel können unerfahrenen Abenteurern schnell den Schneid abkaufen. Im Grab von Seth habt Ihr Euren Begleiter dabei, der mit seiner Fackel die Umgebung erhellt und durch Anzünden von Objekten Gittertore öffnet. Das erste Mal bleibt der Beduine an einer Türe stehen, die Ihr über einen leicht zu findenden Schalter öffnet. Allerdings bewegt er sich so lange nicht weiter, bis Ihr die Skorpione zu seinen Füßen erledigt habt. Danach marschiert er munter voran und entschärft für Euch eine tödliche Falle (Bild oben). Habt Ihr die beiden Augenteile zusammengefügt und als Schlüssel verwendet, geht es tiefer in die Grabstätte. Abermals bleibt Euer Helfer vor einer Tür stehen. Marschiert auf die Ebene darüber und zieht an der Kette. Vor Euch liegt ein Raum mit Hieroglyphenmuster auf dem Boden. Um die Gittertür am gegenüberliegenden Ende aufzubekommen, müsst Ihr wie folgt vorgehen: Marschiert auf die Bodenplatte vor Euch, durch die Ihr nach unten in den brennenden See linsen könnt. Springt nun der Reihe nach, ohne andere Teile des Bodens zu berühren, auf die strahlenden Platten halbrechts, geradeaus, links, halbrechts.



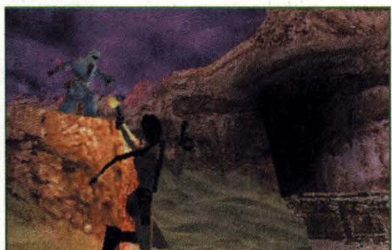
Die Anleihen

von "Tomb Raider 4" an große Hollywood-Filme sind überdeutlich. Verständlicherweise ist die "Indiana Jones"-Reihe aufgrund ähnlicher Thematik ein wichtiger Ideenlieferant. Besonders die Rückblende in Laras Vergangenheit und der Fund ihres Rucksacks erinnert stark an "Indiana Jones und der letzte Kreuzzug". Aber auch der packende 99er-Abenteuerfilm "Die Mumie" könnte für so manche Szene Pate gestanden haben.



Die Skarabäen-Szene erinnert an den Ägypten-Streifen "Die Mumie"

Spielumgebung gelangt Ihr gelegentlich auf mehreren Routen zum Ziel. Die Rätsel, die Ihr zu lösen habt, um Euch den weiteren Weg oder einen geheimen Bereich zu eröffnen, sind "Tomb Raider"-typisch, aber variantenreicher. So legt Ihr zwar immer noch Schalter und Hebel um, könnt nun aber auch an Seilen ziehen oder entzündet mit einer Fackel Ölpfannen, um Durchgänge und Secrets freizugeben. Zudem kann Lara nun mit reiner Muskelkraft manche Tür aufdrücken oder selbst unter Wasser öffnen. Auch einige neue Bewegungen hat die durchtrainierte Heldin dazu gelernt. So dürft Ihr beim Klettern an engen Simsen um Kanten greifen und endlich Seile und Stangen benutzen. Während Ihr an einem starren Pfahl nur nach unten rutscht oder unter Stöhnen aufwärts kraxelt, dient das Seil auch zum Schwingen in bester Tarzan-Manier. Natürlich könnt Ihr mit Lara wieder etliche Secrets finden. Insgesamt 70 versteckte Abschnitte gibt es zu entdecken, die im Gegensatz zum Vorgänger nun leichter zu finden und oft auch größer sind.



Die Waffen einer Frau: Etliche Wüstenbrüder müssen im Lauf des Spiels dran glauben. Automatisches Zielen vereinfacht die Sache.

Abwechslung in den Marsch durch finstere Gewölbe und mysteriöse Kultstätten bringen einige Level, die Euch an die frische Luft führen. So marschiert Ihr durch Wüstensand, tuckert mit einem Jeep über Geröll und Gegner oder hangelt Euch einen fahrenden Zug entlang. Auch die engen Gassen Alexandrias besucht Ihr auf Schusters Rappen bzw. im Sattel eines Motorrads.
In der Stadt findet Ihr übrigens einen äußerst brauchbaren Gegenstand zum Aufmotzen Eures Revolvers: Einen Laseraufsatz. Dank dem Hightech-Teil könnt Ihr in Scharfschützenmanier Feinde aus der Ferne erledigen. Angreifende Skelette lassen sich ausschließlich durch einen, via Zielvorrichtung, exakt platzierten Schädelschuss aus dem Weg schaffen. Noch ein paar andere Gegenstände debütieren in "Tomb Raider 4": So besitzt Ihr ein zoomendes Fernglas, bekommt eine Armbrust und dürft Schrotflinte sowie Granatwerfer mit unterschiedlicher Munition füttern. Von den Pfeilen lassen sich gar drei Varianten im Lauf des Spiels finden: Gewöhnliche, vergiftete und explosive.
Solltet Ihr vom neuen "Tomb Raider"-Teil optische oder akustische Sensationen erwarten, werdet Ihr enttäuscht. Neben einigen Lichtreflexen auf metallischen Gegenständen, wenigen Lens Flares und einer, nach einem Sprung ins Wasser, tropfenden Lara bleibt grafisch alles beim Alten. Dafür bekommt Ihr neben den Echtzeit-Sequenzen während der Level ein gutes dutzend FMVs zu sehen. Allerdings hält sich die Sounduntermalung während Eurer Wanderungen arg in Grenzen. Ausser ein paar atmosphärischen Akkorden, ein bisschen Windrauschen und Geröllgebröckel bleiben die Lautsprecher stumm. *sf/th*

WER AUF EINEN WÜRDIGEN NACHFOLGER vergangener Lara-Abenteuer gewartet hat, wird von Core Design nicht enttäuscht. Die vierte Reise der schnuckligen Pixelbraut bietet eine ansprechende wie geheimnisvolle Szenerie, "Tomb Raider"-typische Action und Aktionen sowie eine Protagonistin in Bestform. Kurz: Für tagelange Bildschirmabenteuer ist mehr als gesorgt. Wer sich aber eine echte Offenbarung vorgestellt hat, zerdrückt ein paar Tränen. Weder konnte der Titel grafisch zulegen (Clippingfehler, Pop-Ups), noch werden Innovationen geboten. Auch die Beschränkung auf einen einzigen Schauplatz, sei er noch so detailliert ausgearbeitet, könnte einigen Lara-Fans sauer aufstoßen. Freunde knallharter Rätsel, suchlastiger Action-Adventures und üppiger Formen können dennoch bedenkenlos zugreifen.

Stephan Freundorfer



Ein gemeines Rätsel in wunderschöner Umgebung: Um weiterzukommen, müsst Ihr die Felskugel mit einem gezielten Schuss von der linken Säule befördern.

HERSTELLER Eidos
SYSTEM Playstation
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 82% SOUND 57%

Spielspaß 85%



ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER



Knackig schweres Lara-Abenteuer in nur einem Szenario. Gutes Action-Adventure, das an den Vorgänger nicht ganz heranreicht.





ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 1/99 mit 88% Spielspaß bewertet (abgewertet auf 86%). Außer für PC sind keine Umsetzungen geplant.

blau.

eine von sechs farben aus der N64 color edition.

Nintendo®

NINTENDO 64

Feel Everything

Graue Mäuse gibt es da draußen schon genug. Jetzt kommt die Nintendo 64 Color Edition in sechs coolen Clear Colors. Welche paßt am besten zu Dir? Ocean Blue, Jungle Green, Atomic Purple, Smoke Black, Sun Orange oder Fire Red? Such Dir eine aus und steig ein in die geballte 64-Bit-Power von Nintendo. Dagegen sehen andere Konsolen ganz schön blass aus. ***www.nintendo.de***








Die 24 Stunden von LeMans

ENTWICKLER: EUTECHNYX, ENGLAND (WWW.LEMANS-GAME.COM)

***Wenn sich der** Erscheinungstermin eines Spiels an einem bestimmten Ereignis orientiert, sind Verzögerungen immer ärgerlich. Im Mai diesen Jahres fand die 99er-Auflage der 24 Stunden von LeMans statt, und nur zu gerne hätte Infogrames zu diesem Zeitpunkt bereits das 'Spiel zum Rennen' in die Händlerregale gestellt. Entwickler Eutechnyx konnte den Termin jedoch nicht halten. Auch wenn die Engländer rennspielerfahren sind – „LeMans" ist nach „Total Drivin'" und „C3 Racing" bereits Eutechnyx' dritte Raserei – brauchte das Team um das Brüderpaar Paul und Darren Jobling mehr Zeit für Optik-Verbesserungen und spielerisches Feintuning. Einen weiteren wichtigen Termin hat Eutechnyx aber, zur Erleichterung des Publishers, halten können – Weihnachten!*





Die Vorgänger von "LeMans": "Total Drivin'" (oberes Bild, 85% Spielspaß in MAN!AC 11/97) und "C3 Racing" (76% in MAN!AC 1/99).



Wenn Euch schon ein zweistündiges Formel-1-Rennen den Angstschweiß auf die Stirn treibt, solltet Ihr um „Die 24 Stunden von LeMans" lieber einen großen Bogen machen. Highlight in Infogrames' Lizenz-Renner ist das titelgebende 'Marathonrennen' – auf Wunsch in Originallänge! Aber der Reihe nach: Ihr lasst Euren Sportwagen auf sechs originalgetreuen Strecken vom Laster: Außer dem mehr als 13 km langen 'Circuit de la Sarthe' nahe Paris kennt der 'normale' (F1-) Motorsportfan keinen der Kurse. Bei den Fahrzeugen haben mehr Spieler ein Dejà-vu; die Flitzer aus der GT1-, GT2- und Prototype-Klasse sind ebenfalls 'echt', alle teilnehmenden Sportwagen des 98er-Rennens in LeMans dabei.

Zu Beginn Eurer Rennfahrer-Karriere flattern Euch Jobangebote per Email ins Haus. Bevor Ihr Eure Zusage erteilt, solltet Ihr den Flitzer Eures potentiellen Arbeitgebers auf Herz und Nieren prüfen – die originalgetreue Teststrecke von LeMans ist der perfekte Platz für einige Proberunden. Im Hauptmenü wählt Ihr zwischen zahlreichen Spielmodi, bei den meisten gibt's zwei Schwierigkeitsgrade: In der 'Arcade-Challenge' erreicht Ihr nur durch einen Sieg die nächste Strecke, beim 'Zeitfahren' läuft ein Counter herunter. Ein 'Schnelles Rennen' bringt Euch mit bis zu sieben Kontrahenten ohne Einstellkram an den Start. In der 'Meisterschaft' sichert Ihr Euch in der Qualifikation einen guten Startplatz und geht Strecke für Strecke auf Punktejagd. Hier nimmt Euer Wagen zwar keinen Schaden, auf Kraftstoffverbrauch und Reifenverschleiß müsst Ihr trotzdem achten. Vor dem Rennen und in der Box verändert Ihr außerdem Aerodynamik und Lenkung. Ein Schadensmodell gibt's in der Profivariante des '24 Stunden'-Modus: Radaufhängung, Getriebe und Motorzustand nehmen bei Kollisionen mit Gegner oder Bande Schaden, Euer Fahrverhalten wird schlechter und irgendwann müßt Ihr an die Box. Leider wirkt sich der Schaden nicht auf die Fahrzeugoptik aus – Euer GT-Flitzer sieht auch kurz vor dem Liegenbleiben aus wie frisch von der Fabrik. Ihr fahrt entweder zwölf oder 24 Minuten, zwei oder volle 24 Stunden. Damit Ihr nicht



Die breiten GT-Boliden wurden detailgenau nachgebildet, Scheinwerfer, Bremslichter und Regen-Rückleuchte funktionieren.

WAGEN AUSWÄHLEN
TEAM MARCOS GT2

In der "LeMans"-Garage stehen über 20 Fahrzeuge. Die technischen Daten wurden in Zusammenarbeit mit den Herstellern umgesetzt.



Für zwei Raser gibt's mehrere Spielmodi. Ihr dürft nur in der polygonsparenden Ego-Perspektive fahren, Grafikruckler gibt's selten.

FÜR 'WAHRE' RENNSPIEL-FANS IST „LeMans" ein Pflichtkauf. Kein Konsolen-Racer zuvor vermittelte ein derart intensives Rennerlebnis wie das Traditionsrennen in Originallänge. Nach mehreren Stunden fühlt Ihr Euch endgültig wie ein 'echter' Rennfahrer; selbst wenn sich das Event über mehrere Tage hinzieht, ist die Faszination unübertroffen. Jeder Moment der Unachtsamkeit kann einen empfindlichen Zeitverlust oder gar das Aus bedeuten; immer müsst Ihr Treibstoffanzeige, Schadensskizze und die Flaggen der Streckenposten im Auge behalten. Das Fahrverhalten ist nicht übermäßig realistisch, dafür habt Ihr die PS-starken Boliden schnell im Griff und schon die ersten Runden machen Spaß – auch dank der Bremshilfe. Ein großes Manko ist aber die geringe Kursfülle, sechs Strecken sind auf Dauer zu wenig.

Thomas Szedlak





In der Box gebt Ihr unter Zeitdruck Anweisungen an die Crew. Während das Team arbeitet, seht Ihr Highlights aus dem Rennen.



Da drängelt jemand. Die Gegner-KI kennt zum Glück Fehler – Dreher und Verbremser passieren nicht nur Euch.



Links unten seht Ihr Euer Schadensmodell, rechts unten Tacho und Treibstoffanzeige. Die blaue Flagge bedeutet: Ein schnellerer Wagen will überholen.

zum Koffein-Junkie werdet, dürft Ihr zum Glück bei jedem Boxenstopp speichern. Nach ein paar (zeitgerafften) Stunden wird's dunkel, mit Regen müsst Ihr jederzeit rechnen.

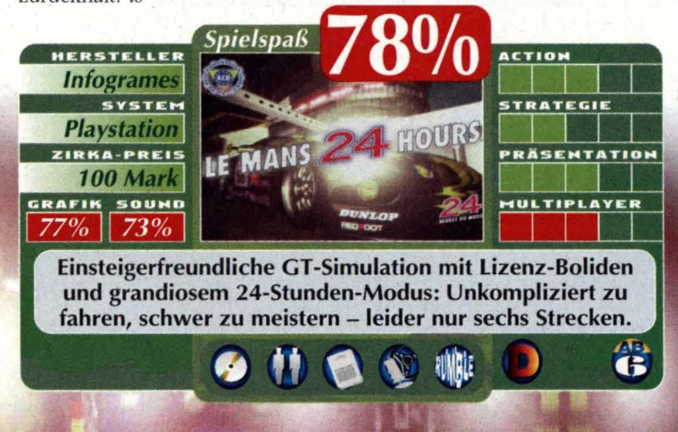
Bei Simulationen gilt allgemein: Wenn Ihr die Strecke nicht kennt, fahrt Ihr entweder im Schneckentempo durch die Kurven, oder Ihr landet ständig im Kiesbett. Dank der zuschaltbaren Bremshilfe und Traktionskontrolle gilt dies nicht für „Die 24 Stunden von LeMans". Wie von Geisterhand verringert sich vor einer Kurve Eure Geschwindigkeit. Das Bremskommando, das über 'Curbs oder Strecke' entscheidet, müsst Ihr trotzdem selbst geben. Zwei Spieler duellieren sich nicht nur im Einzelrennen, sondern bestreiten auch Meisterschaften mit drei bzw. fünf Rennen. Sogar die 24 Stunden von LeMans dürft Ihr Ihr bei geteiltem Bildschirm fahren. Einschränkung im Zweispieler-Modus: Die beiden Außenansichten sind hier nicht anwählbar.

Die Präsentation ist zweckmäßig, ein rasantes Intro und hübsche Siegerehrungen vermitteln LeMans-Atmosphäre. Nach jedem Rennen bewundert Ihr eine fernsehmäßige Wiederholung, die Menügestaltung ist dagegen, wie schon bei "C3 Racing", wenig prickelnd. Auf die Ohren gibt's während der Rennen gelungene Motorgeräusche mit dem aus „V-Rally 2" bekannten 'Gestotter' im niedrigen Drehzahlbereich, dazu brauchbare Techno-Tunes und Kommentar-Schnipsel von RTL-Boxenmann Kai Ebel, der sich mit seinen Weisheiten vornehm zurückhält. *ts*

***24 STUNDEN IN ECHTZEIT** an einem Rennen teilzunehmen, ist schon eine ziemlich coole Angelegenheit für PS-Junkies. Runde um Runde, bei Tag und Nacht, Regen und Sonnenschein zu absolvieren, beansprucht und motiviert ganz schön heftig. Allerdings hätte ich mir von dem Titel doch einen etwas stärkeren Simulationsaspekt erwartet. Die Fahrphysik ist zu simpel, das Tuning zu mager und das Kursangebot zu spärlich. Die Grafik ist zwar angenehm flüssig, ihr fehlt aber die Brillanz eines "Formel 1 '99". Wer auf Arcade-Raser steht, wird dennoch an "Die 24 Stunden von Le Mans" eine gute Weile Freude haben. Alle, die von einem Rennspiel mehr Realismus, Kurse und Optionen erwarten, sollten auf die Referenz von Psygnosis zurückgreifen.*



Stephan Freundorfer



ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Version erscheint in Kürze.

ENTWICKLER: KOEI, JAPAN (WWW.KOEI.CO.JP)

Destrega

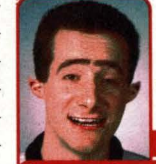


Letzte Rettung für angeschlagene Kämpfer: Mit gut gezielten Spezialattacken verwandelt Ihr aussichtslose Situationen in einen Sieg.



Es herrscht Bürgerkrieg: Eine kleine Gruppe elitärer Kämpfer, die sogenannten Strega, rebelliert gegen den tyrannischen Herrscher Sarber. Um den Despot vom Thron zu stoßen, bzw. die Regierung in die eigenen Hände zu nehmen, prügelt Ihr Euch mit einem von insgesamt zwölf Kämpfern durch weitläufige 3D-Arenen. Neben zwei bis drei festgelegten Nahkampfkombinationen verfügt jeder Eurer Recken über drei Fernkampfattacken in verschiedenen Härteklassen. Beim Kampf geht Ihr hinter Wänden oder unter Hausdächern in Deckung, um Euch gegen die feindlichen Specials zu schützen. Damit Ihr Eure Feinde auch hinter der Deckung erwischen könnt, dürft Ihr aus dem Sprung oder beim Rennen schießen. Doch Vorsicht: Eure Feuerrate wird durch einen langsam nachladenden Energiebalken begrenzt. Einsteiger werden im Übungs-Modus an die ungewohnte Kampfweise herangeführt. Wer vom geistlosen Gekloppe gelangweilt ist, wendet sich dem Handlungs-Modus zu. Durch Zwischensequenzen in Spielgrafik wird die Geschichte der Rebellion gegen Sarber erzählt, bei auftretenden Konflikten schlüpft Ihr in die Rolle des gerade aktiven Charakters und kämpft gegen die Schergen des Tyrannen. Texte und Sprachausgabe sind komplett in deutsch gehalten, diverse Spielvariationen wie Teamkampf oder Überlebens-Modus sorgen für Abwechslung. *dm*

***MIT HANDKANTE UND FEUERBALL:** "Destrega" bietet Prügelgeschehen vor weitläufigen Kulissen – und das ist auch schon alles. Die Kämpfer sehen zwar ganz nett aus, besitzen aber zu wenig Aktionsmöglichkeiten, um anspruchsvolle Beat'em-Up-Spezialisten lange zu fesseln. Ihr besiegt Eure Gegner entweder, indem Ihr sie im Nahkampf gnadenlos vermöbelt, oder sie so lange durch die Arena hetzt, bis sie einem Feuerball zum Opfer fallen. Nicht zuletzt verliert der Handlungs-Modus durch die emotionslose deutsche Synchronisation an Wert. Einzig im Zweispielerduell entsteht ein Hauch von Spannung. Prügelfans mit Hang zu großräumigen Kampfplätzen halten sich an Konkurrenzprodukte wie Squares "Ehrgeiz" oder "Power Stone" auf Segas Dreamcast.*



Tobias Hartlehnert



ANDERE VERSIONEN
Die Importfassung wurde in MAN!AC 12/98 mit 61% Spielspaß bewertet.

ENTWICKLER: Perfect Entertainment, GB (www.gtinteractive.com)

Discworld Noir

***Magier-Adept Rincewind** spielt in "Discworld Noir" keine Rolle. Terry-Pratchett-Fans werden dennoch etliche Scheibenwelt-typische Orte, Gestalten und Gegenstände im Spiel wiederfinden. So besucht Ihr im Lauf der Geschichte die Unsichtbare Universität, trefft auf Gevatter Tod oder hört Euch Lutons Erläuterungen zu 'intelligentem Birnbaumholz' an. Falls Ihr mehr Geschichten aus der Scheibenwelt lesen wollt: Mittlerweile hält wirklich jeder Buchladen die Werke des Erfolgsautors Terry Pratchett bereit. Über ein Dutzend Titel sind bereits im Goldmann Verlag erschienen, Tendenz steigend. Ebenfalls bei Goldmann ist neben einer Straßenkarte von Ankh-Morpork auch ein schmucker Scheibenwelt-Kalender für das Jubeljahr 2000 erhältlich.*

Einer der aktuellen Scheibenwelt-Romane: "Fliegende Fetzen" aus dem Verlag Goldmann.



Der tragisch-komische Held Luton bringt nur langsam Licht ins Dunkel der mysteriösen Handlung. Selbsterkenntnis und -ironie gehören zu seinem Handwerkszeug.



Auf einem Stadtplan von Ankh-Morpork wählt Ihr Euer nächstes Ziel. Nur die hell hervorgehobenen Gebäude sind anwählbar.

Eigentlich ist es ja ein ganz gewöhnlicher Abend in Ankh-Morpork, der verlotterten Metropole der Scheibenwelt. Der Fluss Ankh dümpelt stinkend vor sich, Halsabschneider und Assassinen gehen ihrem schmutzigen Geschäft nach und etliche Einwohner segnen auf unnatürliche Weise das Zeitliche. Auch der tragische Held Luton gehört zu den bedauerlichen Opfern dieser regenschwangeren Nacht.

"Discworld Noir" beginnt mit dem Tod seines Protagonisten, in dessen Rolle Ihr kurz vor seinem Dahinscheiden schlüpft. Luton, seines Zeichens unehrenhaft entlassenes Mitglied der Palastwache und nun glückloser Privatdetektiv, bekommt Besuch von der attraktiven Carlotta. Ihr Auftrag klingt zunächst recht gewöhnlich: Ihr sollt ihren Ex-Geliebten Mundy finden, der vor wenigen Tagen mit einem Schiff in Ankh-Morpork eingetroffen ist. Mit Notizbuch und leerer Geldbörse ausgestattet, macht Ihr Euch auf in die regnerische Dunkelheit. Um die Fortbewegung in der Stadt nicht unnötig zu verkomplizieren, klickt Ihr Euren Zielpunkt einfach auf einer Karte an. Allerdings dürft Ihr zu Anfang gerade mal zwei Orte besuchen, alle weiteren Schauplätze werden erst im Laufe Eurer Ermittlungen zugänglich. Wie es sich für die Detektivarbeit gehört, bestehen Eure Haupttätigkeiten aus genauem Beobachten der Umgebung und gezieltem Befragen von Leuten. Habt Ihr durch Anklicken eines Schlüsselwortes in Eurem Fantasy-Filofax das richtige Gesprächsthema angeschnitten, werdet Ihr mit weiteren Infos und Einträgen in Euer Büchlein belohnt. Gegenüber den weitschweifenden Konversationen tritt das Auffinden und Hantieren mit Gegenständen weitgehend in den Hintergrund. Nur wenige Objekte wandern im Lauf der Geschichte in Eure Manteltaschen. Trotzdem ist Kombinationsgabe gefragt, um Licht in die ominösen Geschehnisse in Ankh-Morpork zu bringen. In den vier Kapiteln von "Discworld Noir" entfaltet sich nämlich eine komplexe Geschichte, die Euch mit immer neuen Wendungen gleichzeitig verwirrt und bei der Stange hält. Sieht das Ganze zu Anfang noch nach einem aberwitzigen Detektivabenteuer im Scheibenweltuniversum aus, werdet Ihr nach einiger Zeit mit grusligeren Inhalten konfrontiert. Untermalt wird die Aktion vor den gezeichneten Standbildern durch szenisch passende Hintergrundmusik und die professionelle deutsche Sprachausgabe. Wer selber mitlesen oder sich schneller durch das Abenteuer klicken will, darf Untertitel einblenden. *sf*



Beim geistig leicht beschränkten Troll Malachit beißt Luton (im wahrsten Sinne des Wortes) auf Granit

HERSTELLER	GT
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	82%
SOUND	87%

Spielspaß **84%**

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Klassisches Grafikadventure mit famoser Story und toller Akustik. Ein Muss für Genrefans und Pratchett-Freunde.



AB 12

EIN HIGHLIGHT IM MAGEREN ADVENTURE-GENRE ist "Discworld Noir" in jedem Fall. Der Plot ist so durchdacht, dass ich mir auch ein Buch davon kaufen würde – so es eines gäbe. Dabei ist die Geschichte nicht nur gut für Fans der 'Scheibenwelt'-Serie, die auf verrückte Charaktere, sarkastische Dialoge und abstrusen Humor stehen. Jeder, der mit Krimi, Fantasy oder Horror etwas anfangen kann, wird Gefallen an der Story finden. Zudem ist die technische Umsetzung hervorragend gelungen. Dauerdüstere Szenarien, etliche Musikstücke, die den Schauplätzen das jeweils passende Flair verleihen, und eine Synchronisation, die (bis auf wenige Ausnahmen) auch einem Kinofilm zur Ehre gereichen würde, erzeugen eine faszinierend dichte Atmosphäre auf dem Bildschirm. Die Benutzerführung und die Ladezeiten sind für Playstation-Verhältnisse ebenso ohne Tadel. Leider kann man das von einigen Rätseln nicht ganz behaupten. Wie schon bei dem allerersten "Discworld"-Abenteuer bleibt Ihr manchmal wegen eines absurden Puzzles stecken. Auch die – trotz der sich auffächernden Geschichte – strenge Linearität beim Abarbeiten der Hinweise erzeugt mitunter Langeweile und Frust.

Stephan Freundorfer

ANDERE VERSIONEN
Für PC ist das Spiel bereits seit Mitte 1999 erhältlich.

RTL World League Soccer 2000

ENTWICKLER:
Silicon Dreams, England
(www.silicondreams.co.uk)

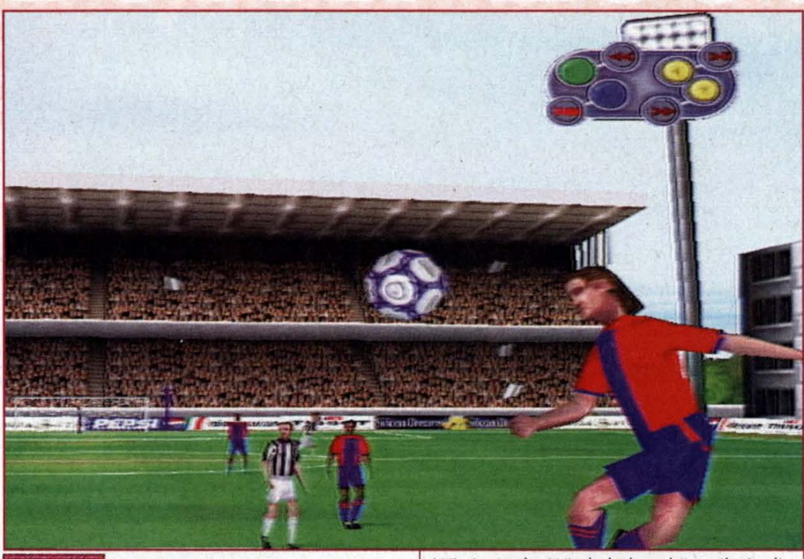
Fußball-Experte Silicon Dreams:

Schon auf 16-Bit-Konsolen lieferten die Engländer mit "Fever Pitch Soccer" einen ansprechenden Kick ab (MD 80%, SNES 72% in MAN!AC 1/96). Für 32-Bit-Maschinen folgten "Olympic Soccer" (PS 69% in MAN!AC 8/96) und "World League Soccer 98" (PS 67% in MAN!AC 7/98, SA 67% in MAN!AC 8/98)



Die Dreamcast-Umsetzung erscheint in Kürze unter dem Namen "Worldwide Soccer 2000"

und "UEFA Champions League" (PS 75% in MAN!AC 5/99). Kurzfristig hat sich nun Sega die Dienste von Silicon Dreams gesichert und führt die vom Saturn bekannte "Worldwide Soccer"-Serie fort. Bisher basierte "Worldwide Soccer" auf dem japanischen "Victory Goal", die 2000er Variante gleicht jedoch "RTL World League Soccer 2000" inhaltlich wie ein Ei dem anderen. Unsere Preview-Version unterscheidet sich leider optisch kaum von der N64-Variante. Bis zum Erscheinen kann sich das aber noch ändern – erwartet den Test in der nächsten MAN!AC.



Witzig: In der Wiederholung könnt Ihr in die Ego-Perspektive schalten. Hier blickt Ihr durch die Augen des Torwarts.



Flanke – Kopfball – Tor: In der Mitte ist kein Durchkommen, über die Flügel seid Ihr leichter zum erfolgreich.

N64

Ein Spiel – vier Namen: Ob „Michael Owen's World League Soccer 99" (erschien nur in England), „UEFA Champions League" (beide Playstation), der kommende Dreamcast-Kick „Worldwide Soccer 2000" (siehe Randspalte) oder nun „RTL World League Soccer 2000" – alle drei Titel basieren auf derselben Spielmechanik. Nachdem „FIFA 2000" nicht auf dem N64 erscheint und die Referenz „ISS" erst im nächsten Jahr fortgesetzt wird, füllt THQ mit der Silicon-Dreams-Entwicklung die entstandene Fußball-Lücke. Dabei müsst Ihr auf echte Spieler- und Teamnamen verzichten; doch wer 'Jerremies' und 'Elbbere' ist, kapiert jeder Fußballfan sofort. Auf Vereinsebene wurden sieben europäische Ligen sowie Teams aus Japan und den USA eingebaut, dazu kommen 44 Nationalmannschaften. Neben gängigen Spielmodi wie vorgegebene oder eigene Ligen und Pokalwettbewerbe sticht der Arcade-Cup hervor, in dem Ihr Euch in Prügelspielmanier eine Rangliste nach oben arbeitet. Manager-Elemente wie Transfers gibt's keine, dafür habt Ihr als Trainer mehr Einfluss als bei vielen Konkurrenztiteln. Ihr legt nicht nur Aufstellung, Taktik und strategische Ausrichtung fest, sondern nehmt sogar einzelne Gegenspieler in Manndeckung. Der Spielablauf ist simulationslastig, nur durch geschicktes Pass- oder Flügelspiel gelangt Ihr vors gegnerische Tor. Am besten setzt Ihr den Außenstürmer per Steilpass in Szene, eine Flanke verwertet Ihr mit Volleyschuss oder Kopfball. Beim Dribbling legt Ihr Euch mit der Z-Taste den Ball vor, per Tastenkombination führt Ihr Spezialbewegungen wie den beliebten Übersteiger aus. Toreschießen gestaltet sich schwierig: Schießt Ihr geradeaus, landet der Ball in den Armen des Goalies; zielt Ihr zur Seite, geht der Schuss oft daneben. In der Abwehr sind Eure Bewegungen konventionell – Ihr spitzelt den Ball vom Fuß oder grätsch wüst in die Beine.



Die Steuerung orientiert sich an der Fußball-Konkurrenz, beim Eckball zielt Ihr mit dem bekannten Schussbalken.



Ebenfalls gut spielbar ist "RTL World League Soccer 2000" aus der isometrischen Perspektive.

WARUM NUR LAUFEN so wenige N64-Spiele in hoher Auflösung? Dank der gestochen scharfen Optik sieht „RTL World League Soccer 2000" deutlich besser aus als die Konkurrenz, hat aber auch spielerisch einiges auf dem Kasten. Die durchdachte Steuerung ebnet den Rasen für schnell erlernte Ballstaffeten, ohne die Ihr die gegnerische Abwehr nicht knacken könnt. Leider gerät das Toreschießen zur Glückssache. Ich kann Fußballspiele, bei denen jeder Torschuss wie an der Schnur gezogen aufs Tor geht auch nicht leiden, mit dieser 'Fitzelkontrolle' hat es Silicon Dreams aber übertrieben. „ISS 98" zeigt, wie's besser geht. Zweites gravierendes Manko ist die fehlende Spieldynamik: Eure Aktionen gehen behäbig vonstatten, hier hätten sich die Entwickler an der Playstation-Referenz "UEFA Striker" ein Beispiel nehmen sollen.

Thomas Szedlak

Die Optionen sind nicht so umfangreich wie von der Konkurrenz (sprich EA Sports) gewohnt, wichtige Einstellmöglichkeiten vermisst Ihr aber nicht. Leider bringt die Kooperation mit RTL nicht die erhoffte Kommentatorenstimme ins heimische N64-Stadion. Fußballexperte Marcel Reif wechselte vor der Saison von RTL zu Premiere World, deshalb müsst Ihr mit den Weisheiten und Spielzugkommentaren eines Unbekannten Vorlieb nehmen.

„RTL World League Soccer 2000" macht keinen Gebrauch vom RAM-Pak, läuft aber dennoch in scharfer und fast ruckfreier Highres-Auflösung. *ts*



ANDERE VERSIONEN

In Kürze veröffentlicht Sega die Dreamcast-Umsetzung unter dem Namen "Worldwide Soccer 2000".

ENTWICKLER:
INFOGRAMES, ENGLAND
(WWW.INFOGRAMES.DE)

PGA European Tour Golf 2000



Knifflig: Liegt der Ball im Rough, wirkt sich ungenaues Spiel deutlich gravierender aus als auf dem Fairway.

Verwirrend: Vor sechs Jahren gab es auf dem Mega Drive „PGA European Tour" von EA, damit hat die aktuelle Infogrames-Entwicklung aber nichts zu tun. Dafür mit Gremlins „Actua Golf"-Reihe, auf der „PGA European Tour Golf 2000" basiert. Gremlin wurde bekanntlich Mitte des Jahres in Infogrames eingegliedert. Alles klar? Na dann, rauf auf den Golfplatz!

Mehr als zehn Spielmodi stehen bereit – vom kurzweiligen Ausscheidungswettbewerb bis zur lukrativen Pro Tour. Ihr setzt Eure teuren Golftreter auf sieben, zum Teil sehr anspruchsvollen Original-Kursen ein. Nicht nur die üblichen Bunker- und Wasserhindernisse machen Euch zu schaffen, sondern auch gravierende Höhenunterschiede. Schafft Ihr's nicht über den Buckel, rollt der Ball zehn, zwanzig Meter zurück. Eure Schläge führt Ihr wie beim Vorgänger per Doppelklick oder analoger Schwungbewegung aus. Die Putter-Steuerung wurde dagegen vereinfacht: Zieht Ihr den Richtungspfeil vor dem Schlag übers Loch und drückt dann im richtigen Moment, rollt der Ball garantiert ins Loch. Wie bei „Actua Golf" üblich, könnt Ihr aus unzähligen Kamerawinkeln wählen. Bildschnitte gibt's selten, meist schwenkt die Kamera in Echtzeit. *ts*

AUCH WENN „PGA European Tour Golf 2000" genauso altbacken aussieht wie „Actua Golf 3" vor einem Jahr, haben Golffans inhaltlich kaum Grund zur Kritik. Bis Ihr auf den sieben Kurse bestanden und die zahlreichen (Mehrspieler-) Modi ausprobiert habt, vergeht viel unterhaltsame Zeit. Auch das Schlägerschwingen ist abwechslungsreich: Wenn Euch die Standard-Steuerung zu langweilig ist – schließlich bot schon „Leaderboard" dieselbe Kontrolle – schlagt Ihr mit dem Analogstick deutlich anspruchsvoller. Nervige Putt-Probleme wie beim Vorgänger sind nun Vergangenheit. Leider ist die Optik nicht nur spartanisch und pixelig, sondern ruckelt bei Kameraschwenks zum Teil fürchterlich. Einen Kommentar hört Ihr übrigens nur, wenn Ihr die englische Sprache einstellt.



Thomas Szedlak

HERSTELLER	Spielspaß 79%	ACTION
Infogrames	Spielstarkes Golf mit sieben kniffligen Kursen und vielen Spielmodi – nur die öde Ruckeloptik nervt.	STRATEGIE
SYSTEM Playstation		PRÄSENTATION
ZIRKA-PREIS 100 Mark		MULTIPLAYER
GRAFIK 63% SOUND 64%		



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant. Der inoffizielle Vorgänger "Actua Golf 3" wurde in MAN!AC mit 80% getestet (Abwertung auf 78%).

ENTWICKLER:
EA SPORTS, KANADA
(WWW.EASPORTS.COM)

Cyber Tiger



Mei, is der goldig! Die Riege der Golf-Kids wird von Superstar Tiger Woods angeführt, der auch als Teenie zu sehen ist.



Imagewechsel: EA Sports hat sich vom behäbigen Simulations-Golf Marke „Tiger Woods 99" verabschiedet und zielt mit dem comichaften Spaßgolf „Cyber Tiger" aufs jüngere Publikum. Die zugkräftige „Tiger"-Lizenz wurde freilich behalten. Der Weltranglistenerste hat gleich eine Doppelrolle bekommen, Tiger Woods steuert Ihr wahlweise im Kindes- oder Teeniealter. Auch alle anderen Charaktere kennen das Erwachsenen-Golf nur vom Hörensagen, mit ihren kurzen Armen schlagen die witzigen Helden nicht annähernd so weit wie Bernhard Langer & Co. Allerdings lernt Ihr im Karriere-Modus stetig dazu, vor jedem Turnier verbessert Ihr auf der Driving Range Eure Fähigkeiten und ergattert durch das Treffen von Zielscheiben Power-Ups sowie einen 'Ghostball', der wie von Geisterhand gesteuert durch Hindernisse fliegt. Euer Spiel wird aus wechselnden Kameraperspektive und manchmal via Echtzeit-Ballflug in Szene gesetzt. Tiger Woods gibt je nach Stimmungslage lobende oder höhnische Kommentare ab. Kurzweilige Modi wie Shootout und Skins fehlen ebenfalls nicht. Die Steuerung kennt Ihr von „Tiger Woods 99": Per Digikreuz führt Ihr den Doppelklick-Schlag, mit dem Analogstick den Schwungschlag aus. *ts*

DER NEUE ANSATZ gefällt mir: Ähnlich wie Sonys „Everybody's Golf" spricht der „Cyber Tiger" dank sympathisch witziger (Ruckel-) Optik und unkompliziertem Spielablauf auch Golf-Hasser und Action-Fanatiker an. Mit ein paar Kumpels kommt beim Shootout oder der Skins-Variante richtig Freude auf, der Karriere-Modus hält auch Solisten lange bei der Stange. Denn die Kurse sind anspruchsvoll und ohne Power-Ups oder mehr Schlagkraft kommt Ihr über 'Par' nur selten hinaus – Motivationsnote 1! Auch die anspruchsvolle analoge Steuerungsvariante trägt zum langanhaltenden Spaß bei. Eine schlechtere Note erhält "Cyber Tiger" für die Übersicht: Manchen Fehlschlag dürft Ihr getrost der kargen Loch-Dokumentation und der ungenauen Grün-Darstellung zuschreiben.



Thomas Szedlak



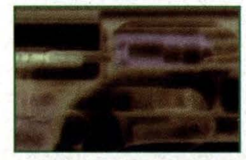
HERSTELLER	Spielspaß 73%	ACTION
Electronic Arts	Simpel, aber gut: Fun-Golf im Comic-Stil mit fünf interessanten Kursen. Leider mangelt's an Übersicht.	STRATEGIE
SYSTEM Playstation		PRÄSENTATION
ZIRKA-PREIS 100 Mark		MULTIPLAYER
GRAFIK 65% SOUND 60%		

ANDERE VERSIONEN
In Kürze erscheint die N64-Version. "Tiger Woods 99" wurde in MAN!AC 2/99 mit 83% bewertet.

ENTWICKLER:
MGM, USA
(WWW.EA.COM)

Tomorrow Never Dies

***Nach zwei** erfolgreichen Missionen dürft Ihr das originale Filmintro bewundern. Zu der Titelmusik "Tomorrow never dies" von Sheryl Crow räkeln sich – wie könnte es anders sein – schöne Frauen vor der Kameralinse.*





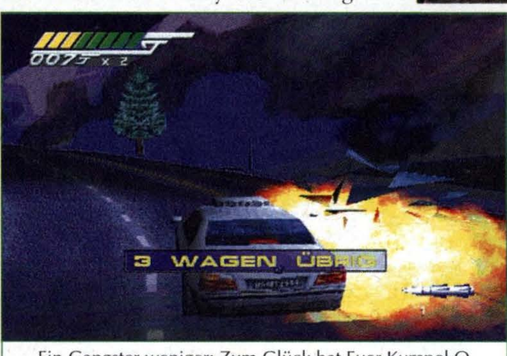




Knapp zwei Jahre nach dem deutschen Kinostart von "Der Morgen stirbt nie" kämpft der britische Geheimagent erneut gegen den Medien-Mogul Carver – allerdings virtuell auf der Playstation.
Zehn an den Film angelehnte Missionen warten auf den Hobby-007. Zu Beginn jedes Auftrages erhaltet Ihr von Eurer Chefin 'M' genaue Instruktionen (in deutscher Sprachausgabe) – wie "Fotografieren Sie die gelagerten Waffen und verlassen Sie unbemerkt den gegnerischen Stützpunkt". Danach findet Ihr Euch am Einsatzort wieder: Aus der Third-Person-Perspektive steuert Ihr James Bond via Analog-Stick oder Digi-Pad durch feindliches Gebiet, Eure Missionsziele immer im Hinterkopf. Werdet Ihr dabei von gegnerischen Soldaten entdeckt, setzt Ihr Euch mit diversen Knarren (u.a. Sturmgewehr und Pistole) zur Wehr; praktischerweise werden die Angreifer automatisch markiert, wenn sie sich in Reichweite befinden. Container oder Fahrzeuge sprengt Ihr mit ferngesteuerten Minen in tausend Stücke. Erledigt Ihr einen feindlichen Scharfschützen, dürft Ihr seine Waffe einsammeln und selbst aus dem Hinterhalt zuschlagen. Wählt dazu mit der Dreiecks-Taste die Sniper Rifle und drückt die R1-Taste. Über das Zielfernrohr visiert Ihr anschließend den Schurken punktgenau an...und bumm! Seid Ihr getroffen, beginnt der Held ähnlich wie "Dino Crisis"-Mädel Regina zu humpeln – umherliegende Medipaks heilen Eure Wunden. Aber nicht nur mit Knarren kann der smarte Geheimagent umgehen, James beherrscht auch das Skifahren: In einigen Abschnitten müsst Ihr Eure Verfolger auf einer Schneepiste abhängen und ihre Angriffe mit Stockschlägen erwidern. Springt Ihr mit Euren Brettern über einen Abhang, hat 007 sogar Zeit für kleine Stunteinlagen und führt auf Knopfdruck 360°-Dreher oder Beingrätschen aus.
An die wilden Verfolgungsjagden des Filmvorbilds wurde ebenfalls gedacht. So brettert Ihr mit einem aufgemotzten BMW (MG und Raketenwerfer als Sonderausstattung) über einen verschneiten Bergpass und ballert feindliche Fahrzeuge von der Straße. *os*

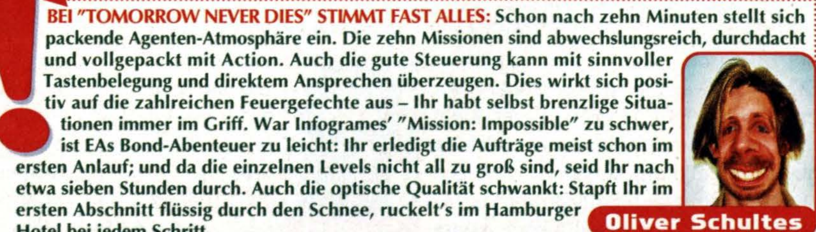


Die halbautomatische Zielerfassung nimmt den nächsten Gegner selbstständig ins Visier. Leuchtet der rote Ring, braucht Ihr nur den Abzug betätigen.



Ein Gangster weniger: Zum Glück hat Euer Kumpel Q an den Raketenwerfer gedacht.

Noch atmet der Feind: Mit der Sniper Rifle erledigt Ihr den fiesen Heckenschützen aus der Ferne.



BEI "TOMORROW NEVER DIES" STIMMT FAST ALLES: Schon nach zehn Minuten stellt sich packende Agenten-Atmosphäre ein. Die zehn Missionen sind abwechslungsreich, durchdacht und vollgepackt mit Action. Auch die gute Steuerung kann mit sinnvoller Tastenbelegung und direktem Ansprechen überzeugen. Dies wirkt sich positiv auf die zahlreichen Feuergefechte aus – Ihr habt selbst brenzlige Situationen immer im Griff. War Infogrames' "Mission: Impossible" zu schwer, ist EAs Bond-Abenteuer zu leicht: Ihr erledigt die Aufträge meist schon im ersten Anlauf; und da die einzelnen Levels nicht all zu groß sind, seid Ihr nach etwa sieben Stunden durch. Auch die optische Qualität schwankt: Stapft Ihr im ersten Abschnitt flüssig durch den Schnee, ruckelt's im Hamburger Hotel bei jedem Schritt.

Oliver Schultes

Spielspaß 76%

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	68%
SOUND	83%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Einsteigerfreundliches 3D-Abenteuer mit vielfältigen Missionen. Leider zu kurz und optisch durchwachsen.

AB 18



James macht auch auf Skiern eine gute Figur: Mit Euren Stöcken drängt Ihr den Bösewicht in einen Baum oder von der Piste.



Das Briefing wurde nett verpackt: Während Euch M die Levelziele erklärt, dürft Ihr Filmszenen vom Einsatzort bewundern.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

Soul Fighter

ENTWICKLER:
TOKA, FRANKREICH
(WWW.TOKA.CO.FR)

***Die 'Legende' lebt:** "Soul Fighter" ist bereits Tokas drittes Schwertgeprügel. Vor fünf Jahren erschien fürs Super Nintendo mit "Legend" ein opulentes, aber träges Hack'n'Slay aus der französischen Entwicklerschmiede. Vor einem Jahr*





Die Vorgänger von "Soul Fighter": "Legend" für Super Nintendo (oben) und Playstation.

fand "Legend" unter selbem Namen eine Neuauflage auf der Playstation (64% Spielspaß in MAN!AC 12/98). Wieder war die Grafik topp, der Spielspaß wegen träger Heldenkontrolle und fehlender Special-Moves aber nur guter Durchschnitt. Mit "Soul Fighter" hat sich Toka gesteigert, der spaßige Zweispieler-Modus des Playstation-"Legend" wird aber schmerzlich vermisst.



Voll in die Zwölf! Die detailreichen Helden und Gegner sind flüssig und wirklichkeitsnah animiert – Zeit zum Staunen lassen Euch die anrückenden Tierkrieger aber kaum.

Game Options
Game Mode Arcade / Adventure
Control
Punch Action Block
Kick 1st Person View
Jump Reset Camera
Audio Mono / Stereo
Exit

Bilder sagen mehr als Worte: Das Optionsmenü von "Soul Fighter".



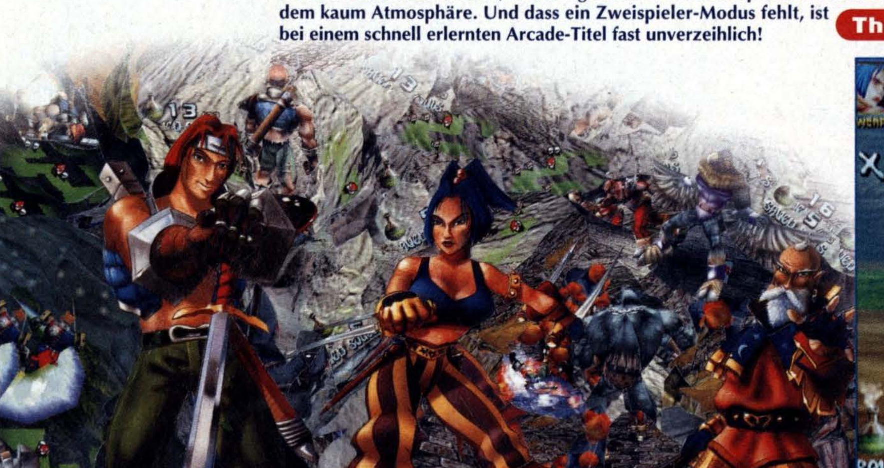
Magier Orion auf Sightseeing-Tour: Umgebungsdetails wie dieses Pferd im Hintergrund seht Ihr in "Soul Fighter" häufig.

Es war einmal ein König, der hieß Valmek. Valmek war in ganz Gomar ob seiner Güte und Großzügigkeit beliebt und heiratete mit 25 Lenzen die bezaubernde Antea, die ihm in den darauffolgenden Jahren zwei Söhne schenkte – Sedan und Felies. Alles war friedlich im Königreich von Gomar, bis eines Tages ein Unglück geschah. Ausgerechnet an Sedans Geburtstag wurde dessen lebloser Körper am Fuße einer Klippe gefunden. Offensichtlich stürzte Sedan beim Spielen in den Tod. Wirr vor Trauer wollten Antea und Felies alles versuchen, um Sedan wieder zum Leben zu erwecken. In ihrer Verzweiflung schreckten die beiden vor nichts zurück. Bei dem Versuch, Antea und Felies davon abzuhalten, die Mächte der Finsternis heraufzubeschwören, wurde Melkior, Valmeks erster Ritter, durch Felies Schwert getötet – vor den Augen von Melkiors Sohn Altus. Erschüttert von den Taten seiner Familie, verbannte König Valmek Frau und Sohn aus Gomar und schickte zur Sicherheit die königliche Spionin Sayomi hinterher. Als diese zurückkehrte, setzte Antea ihren finsteren Plan bereits in die Tat um: Valmeks Gattin belegte das Königreich mit einem Fluch, der alle Männer Gomars in bösartige Tiere verwandelte. Valeks Hofmagier Orion konnte in letzter Sekunde Atlus, Sayomi und sich selbst vor der schrecklichen Mutation bewahren – König Valmeks Schicksal jedoch war besiegelt...

Als tapferer Krieger Altus, flinke Spionin Sayomi oder weiser Magier Orion müsst Ihr nun in Hack'n'Slay-Manier die Seelen der Einwohner Gomars retten. Deren bemitleidenswerte Lebensgeister stecken in den Körpern von zwanzig tierähnlichen Kreaturen: Aus ungebildeten Bierbauch-Arbeitern wurden keulenschwingende Schweinskopf-Orcs, sportliche Zwei-Meter-Riesen mutierten zu gepanzerten Rhinozeros-Wächtern. Auch die ehemalige Leibgarde des Königs stellt sich zu Beginn in Euren Weg – die Ritter sehen Füchsen zum Verwechseln ähnlich. Spätere Gegner wie Armbrust-Ratten oder Speer-Reptilien feuern aus der Entfernung, das 'Kalus'-Vogelwesen flattert um Euch herum und das 'Schingler'-Skelett erinnert fatal an Spinal aus einem indizierten N64-Prügler. Im weiteren Verlauf Eures Abenteuers kommt's ziemlich dicke, und zu allem Überfluss grei-

MAN MERKT, DASS ENTWICKLER TOKA Erfahrung mit Hack'n'Slay-Abenteuern hat. Die wesentlichen Aspekte Steuerung und Gegnervielfalt geben im Gegensatz zum Vorgänger „Legend" keinen Ansatz zur Kritik, unkompliziert und sehr spaßig kämpft Ihr Euch durch fünf umfangreiche Welten. Eure drei Helden erfordern unterschiedliche Kampfstrategien; nicht zuletzt fördert die tolle Optik Eure Motivation, mehrmals durchzuspielen. Flüssig animierte, polygonreiche Muskelmänner bewegen sich in einer ansehnlichen Umgebung. Punktabzug gibt's dagegen bei der Kameraführung – zu oft habt Ihr Eure(n) Gegner nicht im Blick. Die kurzen, nichtssagenden Zwischensequenzen vermitteln zudem kaum Atmosphäre. Und dass ein Zweispieler-Modus fehlt, ist bei einem schnell erlernten Arcade-Titel fast unverzeihlich!

Thomas Szedlak





Das kommt davon, wenn man zu tief in den Ausschnitt schaut: Sayomi präsentiert einem zudringlichen Fuchs-Ritter die schmerzhafte Quittung.





"Ich bin unbesiegbar!" Am Ende jeder der fünf Welten wartet ein fetter, großer Zwischengegner auf Euch.



Autsch! Sayomi wird von zwei säbelschwingenden Seemännern unsanft zu Boden geschickt.

fen Eure animalischen Feinde selten allein an. Manchmal werdet Ihr von sechs Widersachern gleichzeitig eingekreist. Da passiert es, dass sich die Haudegen gegenseitig in die Quere kommen – es darf auch mal gelacht werden.
Auf ein Missgeschick Eures Feindes solltet Ihr Euch aber nicht verlassen, sondern selbst zur Tat schreiten. Auf Knopfdruck schlagt Ihr mit Faust oder Fuß, springt nach vorn oder blockt einen gegnerischen Hieb. Führt Ihr einfache Combos aus, malträtiert Euren Widersacher also mit mehreren Schlägen und Fußtritten hintereinander, zählt ein Counter freudig mit und Eure Combo-Leiste lädt sich auf. Ist diese voll, führt Ihr durch gleichzeitiges Drücken des Schlag- und Kick-Buttons einen effekt- und wirkungsvollen Special-Move aus. Aktiviert Ihr genannte Tastenkombination, bevor die Combo-Leiste voll ist, dreht Ihr Euch mit Beineinsatz um die eigene Achse und räumt jeden Gegner im näheren Umkreis aus dem Weg. Dieser Move kostet allerdings etwas Lebensenergie. Steht Ihr nahe am Feind, packt Ihr diesen am Kragen und schleudert ihn auf seine Kameraden, die prompt zu Boden plumpsen. Über eine Tastenkombination greift Ihr schließlich zu Eurer Waffe: Altus trägt ein Schwert, Sayomi zwei Messer und Orion einen Zauberstab, mit dem er Feuerblitze im Nahkampf oder auf größere Entfernung abfeuert. Leider dürfen die drei Helden ihre Waffen nicht ununterbrochen einsetzen: Steckt Eure Waffe in Scheide oder Tasche, lädt sich der 'Weapon'-Balken auf – benutzt Ihr das gute Stück, schrumpft die Leiste.
Ihr erkundet in "Soul Fighter" fünf 3D-Welten mit Verzweigungen, Höhlen, Bergen und Tälern. Ihr beginnt im Wald außerhalb des Königsschlosses und begebt Euch dann in die düstere Kanalisation eines Hafenstädtchens. Hier kapert Ihr ein Schiff und reist auf eine benachbarte Insel – Vorsicht, Würmer! In der vierten Welt nähert Ihr Euch den Mächten der Finsternis, erkundet einen Tempel und begebt Euch auf den Friedhof. Das große Finale findet in einer Schlossruine statt. Die Hand König Valmeks weist Euch am oberen Bildrand den Weg, so dass Ihr nie die Orientierung verliert. Zusätzlich hilft eine Karte, auf der auch Schatztruhen und Feinde eingeblendet sind. In besagten Truhen findet Ihr Lebensmittel zur Energieregeneration, Schriftrollen mit Tipps und Fernwaffen wie Armbrust oder Axt, die Ihr aus der Ego-Perspektive abfeuert.
„Soul Fighter" bietet Arcade- und Adventure-Modus. In ersterer habt Ihr fünf Continues, dürft nach jeder Welt den Charakter wechseln, aber nicht speichern. In der Abenteuer-Variante spielt Ihr mit Eurem Helden von Anfang bis Ende und speichert nach jeder Welt. *ts*



Unkollegial: Die beiden Flattermänner schauen nur zu, anstatt sich um Euer Rattenopfer zu kümmern. Euch soll's recht sein.



Treffer! In der Ego-Perspektive greift Ihr zu Fernwaffen wie Messer, Armbrust, Wurfaxt oder Ölbombe. Ihr findet das nützliche Equipment in Schatztruhen entlang Eures steinigen Weges.



***Altus** ist der Sohn von Melkior, dem Führer der königlichen Ritterschaft. Von Kindesbeinen an übte sich Atlus im Kampf, seine unbändige Kraft und Ausdauer gehen zu Lasten seiner Beweglichkeit.*



***Sayomi** ist eine treue Gefährtin des Königs und Valmeks beste Spionin. Sie ist flink im Nahkampf und sticht mit ihren beiden Messern blitzschnell zu. Sayomis Treffer richten allerdings wenig Schaden an.*



***Orion** ist der einzige, der den Fluch von Gomar wieder aufheben kann. Der Hofmagier ist dank seines Zauberstabes auch auf Distanz gefährlich. Sein hohes Alter bringt aber einen Mangel an Ausdauer mit sich.*

DARAUF MUSSTEN HACK'N'SLAY-FANS LANGE WARTEN: Endlich dürft Ihr in feinster Spielhallenqualität so richtig draufhaun. Die Optik begeistert mit konstanten 60 Bildern pro Sekunde (im 60Hz-Modus), hochauflösenden Texturen, aufregenden Lichteffekten und superben Animationen. Sehr gut gefallen hat mir auch die wegweisende Hand – zusammen mit der eingeblendeten Karte behaltet Ihr selbst in den verwinkelten Dorfgassen den Überblick. Leider fehlen bei all' der grafischen Pracht auflockernde Elemente. Playstation-Konkurrent "Xena" macht's vor: Kleinere Rätsel, durchgehende Story sowie spannende Aufträge innerhalb eines Levels bringen Abwechslung in das simple Haudrauf-Prinzip. Dennoch ist "Soul Fighter" für alle Arcade-Zocker aufgrund der hervorragenden Technik empfehlenswert.

Oliver Schultes

HERSTELLER	Mindscape/Piggyback
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	78%
SOUND	64%

Spielspaß **75%**

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

Unkompliziertes Prügel-Abenteuer ohne Tiefgang: Opulent und sehr spaßig – leider fehlt ein 2P-Modus.



ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Version erscheint in Kürze, eine Umsetzung für die Playstation 2 ist ebenfalls geplant.

Lego Racers

ENTWICKLER:
High Voltage, USA
(www.legomedia.com)



Neben Barbie-Puppen und diversen Stofftieren tummeln sich wahrscheinlich in jedem Kinderzimmer die bunten Steinchen der dänischen Firma Lego. Genau diese Bauklötze stehen im ersten Playstation- und N64-Auftritt im Mittelpunkt: Mit selbstgebastelten Fahrzeugen rast Ihr wie in anderen Fun-Racern über abgedrehte Spielzeuglandschaften.

Unter dem Menüpunkt 'Bauen' dürft Ihr zuerst Euren Kartlenker aus verschiedenen Helm-, Kopf-, Rumpf- sowie Beinteilen nach Euren Wünschen formen. Anschließend macht Ihr einen Schnappschuss von ihm und tragt Euren Namen in den Führerschein ein. Danach entwerft Ihr Euren fahrbaren Untersatz: Auf ein Grundgerüst, bestehend aus Bodenplatte, Rädern und Fahrersitz, setzt Ihr unterschiedliche Lego-Steine. Dabei wählt Ihr aus einer Palette von Zweier- über Vierer-Klötzen bis hin zu wagenzierenden Fähnchen. Je nachdem, wie Ihr Euer Kart aufbaut, verändern sich die Fahreigenschaften des Renners. Konstruiert Ihr beispielsweise das Vehikel massiv aus vielen Steinen, ist die Beschleunigung zwar träge, dafür werdet Ihr von der Konkurrenz weniger leicht ins Abseits gedrängt. Um die Straßenlage zu optimieren, dürft Ihr auf einem Testkurs das Ergebnis auf Herz und Nieren prüfen. Ist Euch die ganze Prozedur zu mühsam, könnt Ihr in den Wettbewerben auch mit vorgefertigten Fahrer/Kart-Gespannen an den Start gehen. Während Ihr im Zeitfahren oder Einzelrennen auf einem Kurs gegen die Uhr bzw. fünf Konkurrenten antretet, müsst Ihr in den Rundenrennen auf vier Strecken hintereinander um Punkte kämpfen. Landet Ihr hier in der Endabrechnung auf Platz 3 oder besser, schaltet Ihr neue Pisten frei, die Euch durch Dschungel-, kraterzerfurchte Mond- und öde Wüstenlandschaften führen. Die eingängige Steuerung ist genretypisch: Je ein Button für Gas, Bremse, Sliden und Schießen steht zur Verfügung.

Wie es sich für einen Fun-Racer gehört, dürft Ihr Euren Gegnern mit Extras das Lego-Leben schwer machen. Auf den Kursen liegen grüne, blaue, rote und gelbe Steinchen verteilt, die Euch je nach Farbe z.B. Turbo-Boost oder Schutzschild spendieren. Kombiniert Ihr diese mit den weißen Klötzchen (bis zu dreimal), erhaltet Ihr wirkungsvollere Waffen wie zielsuchende Raketen oder futuristische Warp-Tore.

Habt Ihr einen Kumpel zur Hand, dürft Ihr im Splitscreen gegen ihn antreten – leider ohne zusätzliche CPU-Gegner. *os*



Den hat's erwischt: Mit einer Bombe sprengt Ihr neben lästigen Konkurrenten auch Absperrungen von der Fahrbahn (PS).

Der einzige Unterschied

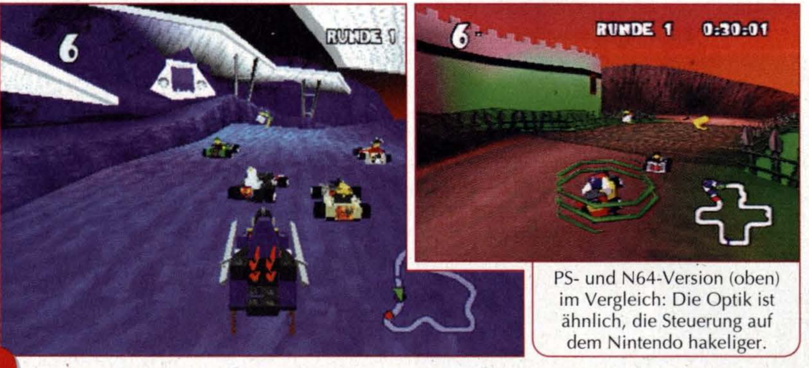
zwischen beiden Versionen ist der fehlende Intro-Film auf dem N64-Modul. Das rasant geschnittene FMV zeigt allerdings nur ein Lego-Rennen vom Start bis zur Siegerehrung.











PS- und N64-Version (oben) im Vergleich: Die Optik ist ähnlich, die Steuerung auf dem Nintendo hakeliger.



Der Zweispieler-Modus macht etwas mehr Spaß. Doch vier fade Extras und fehlende Gegner drücken auf die Motivation.

"LEGO, BLEIB BEI DEINEN BUNTEN KLÖTZCHEN", kommt einem angesichts dieses wenig spannenden Fun-Racer-Versuchs in den Sinn. Die Idee, sein Wägelchen samt Fahrer selbst zu konstruieren, ist zwar ganz nett, doch der Rest erreicht nicht mal durchschnittliche Regionen. Angefangen bei der ruckelnden Simpel-Optik, über das lieblose Streckendesign bis hin zu der grausigen Sounduntermalung kann der Lego-Erstling weder auf dem N64 noch auf der Playstation überzeugen. Zudem verhalten sich die CPU-Gegner manchmal ziemlich unfair und verweisen Euch des öfteren mit einem kräftigen Bombenhagel oder massivem Turbo-Einsatz vom ersten auf den letzten Platz. Auf beiden Konsolen könnt Ihr Euer Geld sinnvoller anlegen, siehe "Speed Freaks" (PS) oder "Diddy Kong Racing" (N64).

Oliver Schultes

HERSTELLER	Lego
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	52%
SOUND	28%

Spielspaß **45%**

Fun-Racer ohne Höhepunkte: Sowohl Optik als auch Streckendesign versinken im Mittelmaß.

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

HERSTELLER	Lego
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	50%
SOUND	28%

Spielspaß **46%**

Kindlicher Renner mit grauenhaftem Sound und wenig Extras; sogar der Zweispieler-Modus langweilt.

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Version ist bereits erhältlich.

ENTWICKLER:
ACCLAIM STUDIOS
SALT LAKE CITY, USA
(WWW.ACCLAIM.DE)

NBA Jam 2000



Dank 'Two on Two' ist "NBA Jam 2000" nicht nur realitätsnahe Simulation, sondern auch abgedrehte Slamdunk-Orgie.



Zurück zu den Wurzeln: Nach einjähriger Pause steckt in „NBA Jam" wieder der 'Two on Two'-Modus, der die Basketball-Serie vor sechs Jahren populär machte. Mit simpler Steuerung (Passen, Werfen, Schubsen, Turbo) und hyper-spektakulären Slamdunks ist dieser Part mehr Action- denn Sportspiel. Doch keine Bange, die Basketball-Simulation hat Acclaim nicht vergessen. Ihr spielt in Original-Teams Freundschaftsmatch, Playoffs oder Saison. Hier beherrschen Eure NBA-Recken mehr Aktionen: Per Knopfdruck spielt Ihr den Ball durch die Beine oder schirmt ihn mit Eurem Körper ab. Hat der Gegner das Spielgerät, versucht Ihr einen Steal oder schubst Euer Opfer von den Beinen. Mit Icon-Passing, Icon-Defense und Ingame-Strategien zieht Ihr ein überraschendes Angriffs- und Verteidigungsspiel auf. Für Abwechslung vom Liga-Alltag sorgen Drei-Punkte- und Freiwurfwettbewerb – leider sind mehrere Werfer gleichzeitig nicht erlaubt. Die Optionen muten spärlich an, Wesentliches vermisst Ihr aber nicht. Ihr dürft Bilder und Statistiken aller NBA-Spieler begutachten und eigene Basketball-Cracks basteln. Die Matches werden von einem englischsprachigen Kommentator begleitet. *ts*

ACCLAIM HAT DEN hervorragenden Vorgänger gezielt verbessert: Die Reduzierung auf zwei Spieler pro Team macht den 'Jam-Mode' deutlich spritziger als im letzten Jahr, auch wenn ich mir mehr unrealistischere Slamdunks gewünscht hätte. Wenn der Kommentator nach einem Hattrick 'He's on Fire' schreit, werden trotzdem freudige Erinnerungen wach. Die Highres-Grafik ist über jeden Zweifel erhaben, im Gegensatz zur NFL-Neuauflage aus gleichem Haus läuft auch die 2000er-Fassung von „NBA Jam" flüssig, ohne Abstriche beim Detailgrad. Dafür sieht's kaum besser aus als im letzten Jahr. Die Akustik stimmt ebenso: Der Kommentar ist für N64-Verhältnisse sehr gut, die realistische Zuschauerkulisse unterscheidet Heim- und Auswärtsmannschaft.



Thomas Szedlak

IT'S A MANIAC

HERSTELLER	
Acclaim	
SYSTEM	
Nintendo 64	
ZIRKA-PREIS	
120 Mark	
GRAFIK	SOUND
81%	82%



Spielspaß 85%

Simulation und 'Two on Two'-Action-Basketball in einem: Flüssig, detailreich und überragend spielbar.



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant. Der Vorgänger "NBA Jam 99" wurde in MAN!AC 1/99 mit 85% Spielspaß getestet (Abwertung auf 84%).

ENTWICKLER: RARE, GB (WWW.RAREWARE.COM)

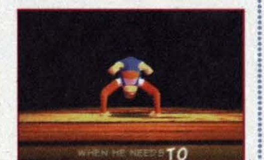
Donkey Kong 64

Primaten-Rap

Das minutenlange Intro ist eine Augen- und Ohrenweide: Zu den groovigen Rap-Rhythmen des Affen-Opas Cranky Kong legt das Primaten-Quintett eine heiße Nummer aufs Parkett. Nach einiger Zeit des Rudel-Tanzens wird jeder Charakter mit all seinen Fähigkeiten in Reim und Bild vorgestellt. Die einzelnen Wörter im Untertitel leuchten dabei entsprechend auf – Karaoke fürs Wohnzimmer.









Cranky Kongs Trainingslager: In jedem Fass erwartet Euch eine andere Aufgabe wie Münzentauchen oder Fässerwerfen.



Drückt Ihr dreimal hintereinander die B-Taste, führt Euer Affe eine Angriffs-Combo aus. Hier attackiert Lanky beide Kremlings mit seinen Gummi-Armen.



Die großen Nintendo-Helden Mario ("Super Mario 64") und Link ("Zelda: Ocarina of Time") haben ihr 3D-Debüt bereits hinter sich. Wer in dem bunten Reigen bislang noch fehlte, war die Affenfamilie Kong, die in der "Donkey Kong Country"-Trilogie (SNES) für Furore sorgte. In ihrem ersten 64-Bit-Auftritt stehen sie dem in nichts nach und hauen wieder kräftig auf die Pauke. Vorhang auf für das Affentheater...
Zu Beginn schlüpft Ihr in die pelzige Haut des Gorillas Donkey Kong, der nach einem süßen Traum in seinem Baumhaus erwacht und Schreckliches feststellt: Sein Erzfeind King K. Rool hat wieder zugeschlagen. Der Kremling-König plünderte mit seiner Armee den Bananen-Tresor und – was viel schlimmer ist – entführte seine vier Primaten-Freunde Diddy, Tiny, Lanky sowie Chunky (siehe Kasten). Diese fristen nun hungernd ihr Dasein in engen Gefängniszellen, die irgendwo in den acht riesigen 3D-Welten versteckt sind. Nur Ihr könnt den gestohlenen Bananenvorrat zurück holen, das Kong-Quintett wieder vereinen und K. Rool besiegen.
Eure ersten Schritte führen durch Donkey Kongs Heimatdorf, wo Ihr Euch mit den grundlegenden Fähigkeiten des Affen-Helden vertraut macht. Schleichen, laufen, an Palmen hoch klettern, springen, schwimmen, attackieren – beim Sprung von 2D auf 3D hat der Kong-Clan nichts verlernt. Allerdings dürft Ihr diesmal bei Professor Cranky Kong neue Moves im Tausch gegen farbige Münzen erwerben. In sein Labor solltet Ihr Euch deshalb als nächstes begeben. Dort werdet Ihr nach einem kurzem Gespräch erstmal zu Trainingsstunden auf dem Übungsgelände verdonnert: In vier Einheiten erlernt Ihr u.a. das Werfen von Fässern, den treffsicheren Einsatz von explodierenden Orangen und das Tauchen nach Gegenständen. Nach erfolgreichem Abschluss der Aufgaben werdet Ihr auf die Suche nach Diddy Kong in die Tropen-Trubel-Welt geschickt. Bevor Ihr dieses feuchtheiße Dschungelgebiet betreten könnt, müsst Ihr dem riesigen Kremling K. Lumsy einen Besuch abstatten. Der arme Tropf wurde von K. Rool auf einer einsamen Insel nahe Kong Isle eingesperrt. Sein Käfig ist mit acht Spe-





Einige Fässer sehen harmloser aus als sie sind: In den TNT-Behältern hausen Kamikaze-Reptilien, die sich bei Berührung selbst in die Luft sprengen.

Der Kong-Clan



DONKEY KONG: Mit fast zwanzig Jahren Videospielerfahrung ist das Allround-Talent der Veteran in der Affen-Familie. Seine Lieblingsfarbe ist gelb, und er trommelt am liebsten auf seinen Bongos. Entfernte Gegner erledigt er mit der Kokos-Kanone.
Specialmoves: Pavian Perplexer, Gorillagriff, Kong Power



DIDDY KONG: Der kleine Schimpanse ist besonders flink und begeisterter Kart-Fahrer ("Diddy Kong Racing"). Er bevorzugt die Farbe rot und macht mit seiner Krawall-Klampfe zu Hause mächtig Lärm. Seine Peanut-Pistolen zieht er schneller als Lara Croft.
Specialmoves: Schimschu Rempler, Raketenfass Rocker, Primatensprung



TINY KONG: Das einzig weibliche Mitglied des Affenquintetts feiert seine Bildschirm-Premiere. Mit ihren Zöpfen haut sie jeden Kremling aus den Latschen und durch ihre zierliche Gestalt kann sie auch in kleinste Löcher kriechen. Tiny liebt die Farbe lila und rockt privat mit ihrem Sabotage-Saxophon kräftig ab. Mit ihrer Feder-Flitze erledigt sie Feinde auf große Entfernung.
Specialmoves: Kleini-Tiny, Wirbelwind, Primatoport



LANKY KONG: Der Orang-Utan kann mit seinen langen Armen nicht nur mächtig austeilen, sondern auch flink tauchen. Lanky steht auf Blau und musiziert mit seiner Primaten-Posaune. Im Umgang mit der Trauben-Tröte macht ihm keiner etwas vor.
Specialmoves: Orang-U-Stand, Kong Ballong, Orang-U-Sprint



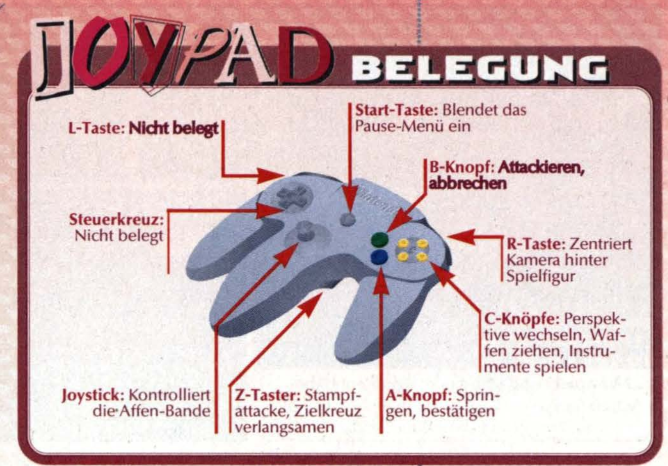
CHUNKY KONG: Chunky beeindruckt Gegner schon durch sein Äusseres; wo der hünenhafte Gorilla hinlangt, wächst kein Gras mehr. Zudem kann er schwere Steine problemlos heben. Er ist süchtig nach grünen Gegenständen und spielt leidenschaftlich auf seiner Terror-Triangel. Seinen Ananas-Werfer legt er selten aus der Hand.
Specialmoves: Giga Gorilla, Primaten-Punch, Astralavista Baby



In Funky Kongs Waffenladen könnt Ihr die Lieblingswummen der einzelnen Charaktere kaufen: hier Chunkys Ananas-Werfer.



Stellt Euch auf die entsprechenden Musiksymbole (links) und öffnet mit den Melodien neue Level-Abschnitte.



zialschlössern gesichert, die sich nur mit den passenden Schlüsseln öffnen lassen – und diese sind im Besitz der gigantischen Endgegner jeder Welt. Doch das schreckt einen mutigen Gorilla nicht ab und so versprecht Ihr, Lumsy aus seinem Gefängnis zu befreien. Aus Dankbarkeit bricht er das Tor in den ersten Level auf.

Auf dem Weg dorthin entdeckt Ihr fünf Zahlenfelder in Form von Kronkorken. Diese findet Ihr im gesamten Abenteuer wieder, denn sie ermöglichen das praktische Hin- und Herwechseln zwischen korrespondierenden Zahlenpaaren. Habt Ihr die Ziffern durch Drüberlaufen aktiviert, genügt ein Druck auf den Z-Trigger, um von einer Zahl zur nächsten zu warpen (z.B. von drei nach drei) und so unnötige Laufarbeit zu sparen.

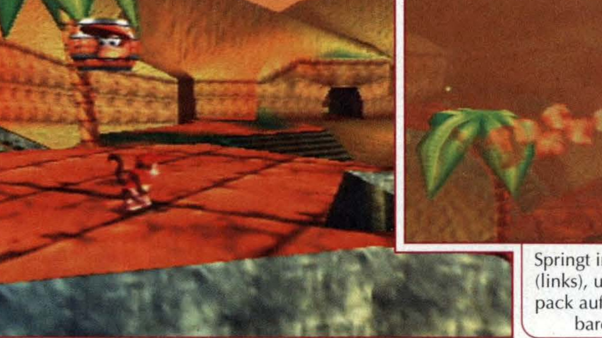
Kaum habt Ihr die Tropen-Trubel-Welt betreten, kommen Euch altbekannte Mitstreiter von K. Rool entgegen: die Gnawty Beavers. Werdet Ihr von den angriffslustigen Nagern entdeckt, watscheln sie im Laufschritt auf Euch zu. Doch zum Glück kann sich ein gestandener Gorilla mit Faustschlägen, Tritten, Rempel- und Stampfattacken angemessen verteidigen. Erledigte Gegner lassen Melonenstücke zurück, die verlorene Lebensenergie auffüllen. Um weiter in den Level vorzudringen, benötigt Ihr neben Euren Grundfähigkeiten zusätzliche Items. Als erstes müsst Ihr Euch mit einer Schusswaffe ausstatten. Sucht deshalb nach Funky Kongs Armeeladen, in dem es für jeden Charakter den geeigneten Ballermann gegen bare Münze zu kaufen gibt. Mit Donkey Kongs Kokos-Kanone könnt Ihr beispielsweise entsprechende Kokosnuss-Schalter betätigen, welche neue Abschnitte oder Boni freilegen. Wechselt dazu bei gezogener Waffe in die Ego-Perspektive und visiert via Zielkreuz und gedrücktem Z-Trigger den Fruchtknopf punktgenau an. Natürlich eignen sich die Wummen auch zum Erledigen von unliebsamem Gesindel oder Angreifern aus der Luft, wie den schwarz-gelb gestreiften Wespen. Munition für Eure Kanone findet Ihr in herumliegenden Fruchtkisten oder in Funky Kongs Laden.

Ebenso wichtig wie die Waffen sind die Musikinstrumente, die jeder Charakter spielt. Diese könnt Ihr bei Candy Kong – der Pamela Anderson unter den Primaten – für farbige Münzen kaufen. Donkeys Favorit ist das Boom-Bongo: Stellt Euch auf die passenden Trommel-Bodenplatten und haut kräftig rein. Die gespielte Melodie öffnet anschließend Durchgänge oder es passieren überraschende Ereignisse; als netter Nebeneffekt erledigen die Schallwellen im Umkreis von einigen Metern alle Feinde.

Seid Ihr mit Wumme und Musikinstrument ausgestattet, geht's auf die Jagd nach Euren Freunden. Betretet Ihr einen Level zum ersten Mal, zeigt Euch eine kurze Zwischensequenz den Aufenthaltsort Eures Kumpels. Durch Umlegen von Schaltern öffnet Ihr das Gatter des Kä-

Nur im Bundle erhältlich!

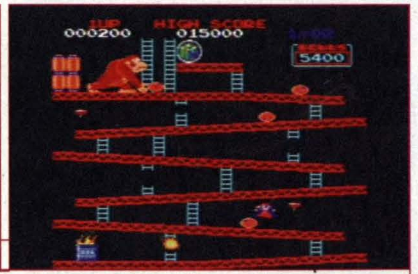
"Donkey Kong 64" gibt's im Laden nur in Verbindung mit dem Expansion-Pak für 150 Mark zu kaufen, da die aufwändige Präsentation des Affen-Abenteuers ohne RAM-Erweiterung nicht realisierbar war. Nintendo entschloss sich deshalb, das Affen-Abenteuer nur im Bundle auszuliefern, um Missverständnisse wie "Oma kauft für Enkelkind 'DK 64' ohne Expansion-Pak und keiner weis, warum es nicht läuft" samt nachfolgender Reklamationswelle im vornherein auszuschließen.



Springt in Diddys Spezial-Fass (links), und Ihr gelangt via Jetpack auf scheinbar unerreichbare Tempeldächer.







Ein Fall für Donkey Kong: Nur der schlipstragende Primat kann mit seinem Gorillagriff den originalen "Donkey Kong"-Automat aus dem Jahre 1981 in Gang setzen. Um an die begehrte Nintendo-Münze zu gelangen, müsst Ihr als Klempner Mario fünfmal das Gerüst erklimmen.



Minispiele und kein Ende: Von Rennbahn-Action (oben) über Biber-Rammen (rechts) bis hin zum Spectrum-Oldie "Jetpac".

Timing ist das halbe Affenleben: Wie schon in den SNES-Teilen schwingt Ihr Euch von einer Liane zur nächsten.

Mysterien: *Unter diesem Menüpunkt dürft Ihr die erspielten Geheimnisse anwählen (Minispiele, Abspann etc.). Dazu müsst Ihr allerdings erst die Kamera von der Bananen-Fee erhalten und damit die 20 versteckten 'Banana Fairies' fotografieren. Tipp: Seid Ihr in der Nähe eines dieser Feen-Wesen, könnt Ihr sie lachen hören.*

figs, und Euer Affen-Partner steht Euch fortan im weiteren Spiel zur Verfügung. Springt dazu in ein mit Kong-Gesichtern verziertes Fass, und Ihr könnt zwischen den bereits erspielten Charakteren frei wählen. Diese Wechselmöglichkeit ist im weiteren Spielverlauf enorm wichtig, da alle Affen über Spezialfähigkeiten (z.B. Unverwundbarkeit), Waffen sowie Instrumente verfügen. So sind bestimmte Bereiche nur mit dem richtigen Primaten zu erreichen.

Um Zutritt zum Endgegner jeder Welt zu erhalten, müsst Ihr farbige Bananen sammeln. Diese liegen wild verstreut in den Levels herum und schimmern in den Farben gelb (Donkey), rot (Diddy), lila (Tiny), blau (Lanky) und grün (Chunky). Jeder Charakter kann pro Abschnitt 100 Früchte in seiner Farbe ergattern. Je mehr Ihr davon erwischt, desto besser: Betretet Ihr nämlich den Vorraum zum Boss, müsst Ihr erstmal das Nilpferd Scoff mit der entsprechenden Bananenzahl füttern, bevor Ihr gegen K. Rools Helfer antreten dürft. Habt Ihr den Endgegner niedergerungen, erhaltet Ihr einen Schlüssel für Lumsys Käfig, der Euch freudig den Weg in eine weitere Welt (u.a. Wüste, Spielzeugfabrik und Unterwasser-Szenario) öffnet. Um dort Einlass zu erhalten, müsst Ihr den Torwächter mit goldenen Bananen bezahlen. Von diesen edlen Früchten kann jeder Charakter pro Level fünf finden – insgesamt also 200 Stück. Für das glänzende Obst müsst Ihr Euch schon etwas mehr anstrengen und versteckte Schalter finden oder in einem der zahlreichen Minispiele gewinnen. Bei letzteren ließen Rares Designer ihrer Kreativität freien Lauf und packten mehrere Dutzend in das Affen-Abenteuer. So fegt Ihr mit der altbekannten Lore durch düstere Stollen, rodelt à la Mario über halsbrecherische Rutschen und schießt Euch mit Fässern durch die Luft. In einigen Abschnitten dürft Ihr Euch in bewährte Tiergestalten wie das Nashorn Rambi verwandeln und so widerstandsfähige Mauern durchbrechen.

! **WAS RARE MIT DEM KONG-CLAN bereits auf dem SNES schaffte, gelingt den englischen Software-Gurus auch auf dem N64: "Donkey Kong 64" ist der grafische Meilenstein für den Modul-Schlucker. Die gigantischen 3D-Welten flimmern flüssig über den Bildschirm und protzen nebenbei mit feinsten Lichteffekten, grellen Explosionen sowie hübschen Texturen. Die Krone des optischen Hochgenusses sind aber die traumhaften Animationen der Hauptcharaktere sowie der Endgegner – eine Lehrstunde für alle Konkurrenten. Doch nicht nur die Augen werden verwöhnt, auch die Ohren: Überall hört Ihr leveltypische Geräusche und fetzige bis unheimliche Musik in feinstem Dolby-Surround-Klang! Neben dieser optischen und akustischen Brillanz gibt's auch in punkto Spieldesign nichts zu meckern: Die Level sind zwar äusserst komplex, doch Teleporter und Bananenspuren geben wertvolle Hinweise auf versteckte Items. Außerdem müsst Ihr nicht alle Geheimnisse finden, um zum finalen Kampf gegen K. Rool antreten zu können. Kritik gibt's nur für die oft nachzujustierende Kameraführung und dem teilweise happigen Schwierigkeitsgrad, der selbst Profis alles abverlangt.**



Oliver Schultes

Neben dem Einspieler-Abenteuer könnt Ihr mit bis zu vier Personen auch in zwei Multiplayer-Varianten antreten und Euch entweder Ego-Shooter-mäßig durch Arenen ballern oder gegenseitig von einer bildschirmgroßen Plattform stoßen. Übrigens: "Donkey Kong 64" hat sich von den Jump'n'Run-Wurzeln gelöst und sich in Richtung Action-Adventure weiterentwickelt. Der non-lineare Aufbau und die vielen Geheimnisse spielen dabei geschickt mit Eurer Neugier. *os*



Der 'Kong-Kampf': Bis zu vier Spieler dürfen sich mit Erdnusspistolen, Ananas-Werfern oder Orangen-Granaten durch die Arenen jagen.



HERSTELLER	
Nintendo	
SYSTEM	
Nintendo 64	
ZIRKA-PREIS	
150 Mark	
GRAFIK	SOUND
95%	81%

Spielspaß 92%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Jump'n'Run-Abenteuer der Extraklasse: Perfekte Technik, Vierspieler-Modus und massig Geheimnisse faszinieren auf Monate.



Obwohl King K. Rool zu Beginn von der Hallendecke plumpst (Owen Hart's tragischer Unfall lässt grüßen!), ist er nach dem ersten Gong quicklebendig.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.


24 Stunden Vollgas
WER SCHLÄFT – VERLIERT!
24 Stunden und die größte Herausforderung Deines Lebens liegen hinter Dir. Die letzte Runde liegt vor Dir.
Du kannst es schaffen. Le Mans pumpt Dich wie ein Adrenalin-Stoß durch ein Round-the-clock-Rennen.
Das offizielle Spiel zu "Die 24 Stunden von Le Mans" läßt Dir keine Sekunde Ruhe.
DIE 24 STUNDEN VON LE MANS
PlayStation
INFOGRAMES
EUTECHNYX
© 1999 Infogrames Multimedia. Developed by Eutechnyx™ Ltd. All Rights Reserved. The "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

The War of the Worlds

ENTWICKLER:
PIXELOGIC, ENGLAND
(WWW.PIXELOGIC.CO.UK)

Der Mars als Ursprung außerirdischer Aggression ist ausnahmsweise keine Erfindung Hollywoods. "The War of the Worlds", die Romanvorlage zum Spiel, wurde vom Engländer H.G. Wells bereits Ende des vorigen Jahrhunderts geschrieben. Etliche Fernsehserien und Kinofilme nahmen sich Wells utopischen Klassiker zum Vorbild. Das bekannteste Beispiel ist das Hörspiel von Orson Welles,



Der Brite Herbert George Wells (1866 bis 1946) schrieb 1898 die Vorlage zum Spiel.

das 1938 auf dem amerikanischen Radiosender CBS über den Äther ging. Das Stück, in dem die Marsianer in New Jersey landen, war so realistisch inszeniert, dass es während der Sendung zu einer Massenpanik kam. Der Komponist Jeff Wayne, der für den Soundtrack des Spiels verantwortlich zeichnet, veröffentlichte den Stoff 1978 als Musical mit Richard Burton in der Hauptrolle.



"Mars Attacks": Mit Eurer antiquierten Haubitze beschützt Ihr London vor der Invasion der Außerirdischen.

Manche Waffensysteme besitzen einen Scharfschützen-Modus, dank dem Ihr auch weit entfernte Gegner beharkt.

Es geschah im Sommer 1898: Ein seltsames grünes Objekt verlässt die Oberfläche des Mars und nähert sich in rasender Geschwindigkeit der Erde. Nach einer wenige Tage dauernden Reise schlägt der Himmelskörper in einer Weide in Südengland ein. Die Menschen glauben erst an einen Meteoriten, bis sich an dem riesigen Brocken eine Klappe öffnet. Heraus steigen bizarr aussehende Marsianer, die nicht in Frieden kommen – eine Erkenntnis, die den Umstehenden in der Sekunde ihrer Einäscherung auch nichts mehr hilft...
Die britische Regierung setzt alles daran, der Invasion vom roten Planet, die im Lauf der Zeit das gesamte Königreich bedroht, Herr zu werden. Ihr bekommt den Auftrag, in 14 Missionen die Angreifer von Dover bis Glasgow zurückzuschlagen. Etwa 20 schwerbewaffnete Gefährte – vom Kampfpanzer bis zum Flugabwehrgeschütz – stehen Euch zur Verfügung, um in Third-Person-Perspektive marsianische Kampfbomber und haushohe Metallspinnen einzuschmelzen. Je nach Missionsziel bekommt Ihr jedoch nur einen Teil des Arsenals unter Eure Kontrolle, wobei Ihr beliebig zwischen dem vorhandenen Kriegsgerät hin- und herschalten dürft. So nutzt Ihr z.B. einen nur mit leichter MG ausgestatteten Lastwagen zum Transport von Soldaten, die Ihr an Geschütztürmen abliefert. Sobald die Anlagen besetzt sind, dürft Ihr Euch jederzeit selbst an den Auslöser der dicken Kanonen setzen. Manchmal müsst Ihr mit einem Panzerwagen auch erst einige Schrotthaufen in der Landschaft aufnehmen, um diese zu einer Fabrik zu transportieren, die dann automatisch ein neues Gefährt herstellt. Sämtliche Fahrzeuge, die nicht gerade von Euch gesteuert werden, wehren sich praktischerweise automatisch gegen die feindliche Armada. Allerdings gebahen sich die CPU-Kommandanten nicht so clever wie Ihr, so dass sich selbst überlassenes Gerät des öfteren von den Marsianern in die Luft gejagt wird. Um eine Mission erfolgreich zu beenden, müsst Ihr eine ganze Latte Orders abarbeiten, ohne dabei sämtliche Fahrzeuge zu verlieren. Manche Teilaufgaben setzen Euch auch unter Zeit- und Erfolgsdruck. Gelingt es Euch etwa nicht, ein bestimmtes Gebäude effektiv genug vor den Angreifern zu bewahren, so geht das Objekt schließlich in Rauch auf. Und das bedeutet, dass Ihr die ganze Mission, die oft über eine halbe Stunde dauert, wieder von vorne beginnen müsst... *sf*



TAKT(IK)LOSER KRIEG: Was hier vom Hersteller als Strategie/Action-Mix angeboten wird, entpuppt sich leider allzu schnell als reines 3D-Geballer ohne Grübel-Komponente. Schön, man kann beliebig zwischen den Fahrzeugen wechseln oder hat mal eine Fabrik, die neues Gerät produziert. Doch man ist nie frei, sich eine eigene Verteidigungsstrategie zurechtzulegen und die Mission auf einem anderen als dem vorgegebenen Weg zu beenden. So beschränkt sich das Spiel auf pures Abfeiern der aneinander gereihten Teilaufgaben. Schade, denn die Thematik, die solide 3D-Grafik und die Anzahl verschiedener Einheiten gäben viel mehr her als einen Standard-Shooter. So bleibt "The War of the Worlds" im Endeffekt ein "Incoming" mit besserer Hintergrundgeschichte, aber schlechteren Grafikeffekten.

Stephan Freundorfer

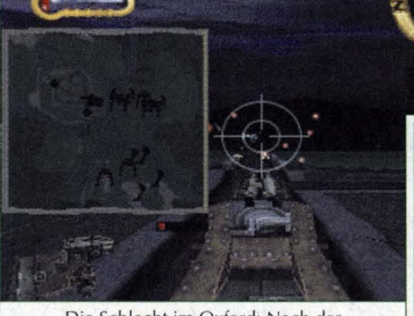
HERSTELLER	GT
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	66%
SOUND	80%

Spielspaß **57%**

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Ballern anno dazumal: Im Krieg gegen die Marsianer tuckert Ihr durchs Gelände und feuert aus allen Rohren.







Die Schlacht im Oxford: Nach der Lagebesprechung und einer kurzen FMV geht es an eines von drei schweren Geschützen.

ANDERE VERSIONEN
Auf dem PC ist "The War of the Worlds" bereits erschienen.



ENTWICKLER: EUROCOM, GB (WWW.EURODLTD.CO.UK)

Hydro Thunder

Normale Straßenrennen sind langweilig. Dieser Meinung sind die Mitglieder der "Hydro Thunder Racing Association" und haben sich deshalb auf rasend schnelle Superboote verlegt, mit denen sie auf den ausgefallensten Gewässern der Welt um die Wette düsen. Ihr tretet gegen 15 Gegner an und müsst zur Qualifikation für spätere Rennklassen einen Mindestrang erreichen. Insgesamt 13 Boote und 14 Strecken warten darauf, von Euch freigespielt zu werden, das Spektrum reicht von tropischen Flüssen bis zu vereisten Kanälen und apokalyptischen Szenarien überschwemmter Großstädte. Um eine Chance zu haben, ist Euer Boot aufgerüstet: Sammelt Ihr auf den Kursen schwebende Turbos durch Überfahren oder einen Sprung ein, könnt Ihr je nach Farbe vier oder neun Sekunden einen Raketenantrieb zünden. Bleibt Ihr länger auf dem Gaspedal, aktiviert Ihr zudem den "Mighty Hull", mit dem Ihr andere Schiffe hochkant wegrempelt. Zwei Spieler treten im Splitscreen an, andere Gegner sind dann aber nicht mehr dabei. *us*



Zu zweit durch den Dschungel: Im Splitscreen habt Ihr die weitläufigen Pisten für Euch alleine.

Die Küstenwache versucht, Euch in Schach zu halten: Seid respektlos und lasst sie Eure Auspuffgase schnuppern.

Nach der großen Flut dienen auch Ex-Metropolen als 'Hydro'-Rennkurse

***Eure Turbo-Power** will vorsichtig genutzt werden: Achtet darauf, den Sprit nie komplett leer zu fahren, denn dann schaltet sich der Antrieb aus und muss bei der nächsten aufgesammelten Ladung erst zeitaufwendig wieder gestartet werden.*

GANZ SCHÖN FLOTT: "Hydro Thunder" ist der Sprung von der Spielhalle auf den Dreamcast hervorragend gelungen. Die rasante Grafik steht dem Automaten in nichts nach und gerät nur in den seltensten Fällen oder beim Zweispieler-Modus ins Ruckeln. Verbessert wurde allerdings auch nichts, so dass die detaillierten Szenarien und Wasserspiegelungen begeistern, aber der Wellengang etwas langweilig aussieht. Die Rennen werden bereits ab mittlerer Schwierigkeitsstufe gnadenlos hart, ohne perfekte Kurskenntnis und Abkürzungen kommt Ihr nicht weit. Leider hat sich Eurocom darüber wenig Gedanken gemacht und viel Potenzial verschenkt. Statt die Heimversion mit zusätzlichen Spielmodi wie Zeitrennen und Liga aufzupeppen, enthalten die kargen Menüs nur die allernötigsten Optionen.

Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Midway
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	79%
SOUND	63%

Spielspaß **78%**

Rasantes Hochgeschwindigkeitsrennen mit eindrucksvoller Optik, aber sehr schwer und viel zu wenig Optionen.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

Demolition Racer

ENTWICKLER:
PITBULL SYNDICATE, GB
(WWW.DEMORACER.COM)

Pitbull Syndicate

hat sich vorwiegend auf Rennspiele spezialisiert: Einige Mitglieder waren schon bei der Entwicklung der beiden „Destruction Derby"-Erfolge von Psygnosis dabei. In den letzten Jahren widmeten sich die Hundefreunde dagegen mehr den edlen Sportwagen: Teil 4 und 5 der langlebigen „Test Drive"-Serie stammen aus ihrer Tastatur. Auch der sechste Ausflug steht bereits in den Starlöchern und soll noch dieses Jahr für Playstation und Dreamcast erscheinen.



Fair verliert: Seht Ihr vor Euch ein Blechknäuel auftauchen, verfallt nicht in falsche Scheu. Nur wer voll hineinbrettert, kassiert viele Punkte für die Bilanz.


Feuer und Flamme: Sinkt die Stabilität Eures Autos auf 25%, beginnt der Motorblock bedrohlich zu lodern.

Formel 1, Tourenwagen, Rallysport – alles Autorennen für Weicheier. Harte Kerle steigen nur in ein Vehikel, wenn es auch kräftig was zu schrotten gibt: 'Demolition Derbies' sind in den USA Zuschauermagneten und der Traum aller Rennbahnrüpel, denn Rücksicht wird hier klein geschrieben. Ein Platz auf dem Podium ist nicht alles; nur wenn es kracht und scheppert, ist die Veranstaltung ein Erfolg. Dank Pitbull Syndicate könnt Ihr mit "Demolition Racer" auf der Playstation eine Karriere als Crashfahrer ohne Gefahr für Euer persönliche Wohl oder hohen Werkstattrechnungen verwirklichen.

Auf zehn Rennpisten (den Großteil davon müsst Ihr Euch erst durch Erfolge verdienen) geht es zur Sache. Gewöhnliche Rundkurse sind in der Unterzahl, dafür braust Ihr durch einige abenteuerliche Szenarien: So wird kurzerhand ein noch nicht ausgebautes Autobahnstück ebenso für die Wettbewerbe missbraucht wie eine leer stehende Cart-Bahn. Auch auf einem Flugzeugträger geht es blechmordend zur Sache, während ein Stadtkurs mitsamt einem Trip durch verwinkelte Parkhäuser echtes fahrerisches Können fordert – sonst landet Ihr im Handumdrehen an einer Betonsäule. Ausgesprochen passend gewählt als Veranstaltungsort ist der Schrottplatz, so spart Ihr Euch nach dem Wettbewerb lange Transportwege für Euer Wrack. 16 todesmutige Fahrer treten in einem drei Runden langen Rennen an und versuchen, vor der Konkurrenz anzukommen und diese möglichst effektiv zu verbeulen.

Um in der Endabrechnung aufs Podium zu kommen, müsst Ihr schnell und skrupellos sein. Während der Fahrt sammelt Ihr Punkte durch das Rammen Eurer Gegner: Ein Schubs gegen die Wand bringt Euch wie ein leichter Rempler nur läppische fünf Punkte, kräftige Kollisionen dagegen werden mit bis zu 50 Zählern belohnt. Trefft Ihr nicht genau, bekommt Ihr trotzdem mit etwas Glück eine Wertung; Sollte sich Euer Crashgegner nämlich drehen, wird die Aktion ebenfalls mit ein paar Punkten verrechnet. Um Euer Konto stärker aufzustocken, müsst Ihr allerdings härtere Geschütze auffahren: Fängt durch einen Rammstoß ein Wagen Feuer, seid Ihr mit 60 Zählern dabei; geht der Bolide gleich komplett in die ewigen Jagdgründe ein, freut Ihr Euch gar über 75. Die absolute Krönung ist ein 'grundloser Mord', der extrem schwer zu erzielen ist, dafür aber gleich gewaltige 500 Punkte einbringt: Diese erhaltet Ihr nur, wenn Ihr mit einem Sprung direkt auf dem Dach eines anderen Fahrzeugs landet und es dadurch zerstört.

Das alles bringt Euch jedoch nichts, wenn Ihr vor der Zielflagge auf der

ENDLICH EIN "DESTRUCTION DERBY"-NACHFOLGER, der (fast) alles richtig macht: Euer Auto bricht nicht mehr gleich zusammen, sobald nur ein Einzelteil kaputt ist. Ungehemmtes Rempeln fällt so leichter und erlaubt ein aggressiveres Eingreifen. Die Computergegner fahren rasant, sind aber bei einem Fehler nicht sofort hoffnungslos entschwunden. Auf den abwechslungsreichen Kursen sind Crashs an der Tagesordnung und wirken durch die gelungene optische Darstellung entsprechend heftig – besonders zu zweit geraten Bowl-Matches zu Partyknüllern. Die Punktezählung ist gut nachvollziehbar, aber die Ergebnisse der Computergegner schwanken leider wild zwischen den Wettkämpfen. So artet es besonders in den hohen Ligen oft zum Glücksspiel aus, ob Ihr Euch für das nächste Rennen qualifiziert.

Ulrich Steppberger



Das hat gesessen: In den Hochhausschluchten bleibt wenig Platz für Ausweichmanöver, dafür eignen sie sich zum Punktesammeln.



Zu zweit ins Chaos: Ob im Bowl (rechts) oder auf der Rennpiste, das Splitscreen-Duell sorgt für Spannung und Action.

PlayStation™

Jede Lieferung ab Warenwert ÖS 750,- VERSANDKOSTENFREI!





Fighting Force 2 öS 699,-
Action Beat´em Up



Baldurs Gate öS 699,-
RPG, Dezember



Tomb Raider 4 öS 799,-
Action-Adv., Nov.




Wu Tang Shaolin Style öS 699,-
Action Beat´em Up

Resident Evil 3 öS 799,-
Horror-Adv., 1. Quar.

Le Mans 24 öS 799,-
Racing

Ready 2 Rumble öS 699,-
Comic-Boxen

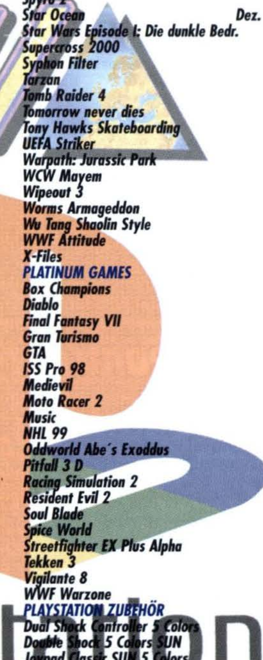
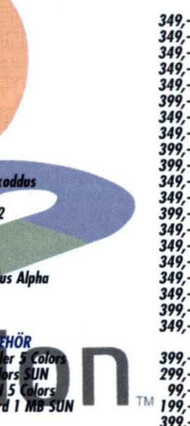
Final Fantasy 8 öS 799,-
Rollenspiel

Rainbow Six öS 699,-
Strategie-Action

Dino Crisis öS 699,-
Action-Adventure

Tarzan öS 699,-
Jump & Run

Killer Loop öS 699,-
Si-Fi Racing

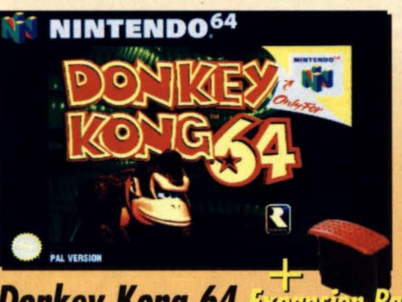





PLAYSTATION GAMES		
Baldurs Gate	Dez.	699,-
Box Champions 2000	Nov.	699,-
Bundesliga Stars 2000		699,-
Capcom Generations Vol. 1		699,-
Carmageddon		599,-
Chocobo Racing		699,-
Crash Team Racing	Nov.	699,-
Croc 2		699,-
Dino Crisis		699,-
Discworld Noir	3.12.	699,-
Driver		699,-
Dune 2000	Jän.00	699,-
Earthworm Jim 3 D	Nov.	699,-
Fifa 2000		699,-
Fighting Force 2		699,-
Final Fantasy VIII		799,-
Formel 1 99		699,-
Fußball Live		699,-
G- Police 2		599,-
Gran Turismo 2	Jän.00	k.A.
GTA 2		749,-
Hot Wheels: Turbo Racing		699,-
Jade Cocoon		699,-
Killer Loop		699,-
Kinglsley		599,-
Le Mans 24		799,-
Legend of Kartia		699,-
Lego Racers		799,-
Madden 2000		699,-
Metal Gear Solid Special Missions		349,-
Mission: Impossible		749,-
Nascar 2000		699,-
NBA Live 2000		699,-
NFL Blitz 2000		699,-
NHL 2000		699,-
No Fear Mountain Biking		699,-
Point Blank 2		599,-
Quake 2		699,-
Railroad Tycoon 2		699,-
Rainbow Six	Dez.	699,-
Ready to Rumble Boxing		699,-
Reel Fishing		699,-
Saboteur		799,-
Shadowman		699,-
Silent Hill		699,-
Sled Storm		699,-
Soul Reaver		699,-
Spyro 2		699,-
Star Ocean	Dez.	699,-
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedr.		799,-
Supercross 2000		699,-
Syphon Filter		699,-
Tarzan		699,-
Tomb Raider 4		799,-
Tomorrow never dies		699,-
Tony Hawks Skateboarding		699,-
UEFA Striker		799,-
Warpath: Jurassic Park		699,-
WCW Mayem		699,-
Wipeout 3		699,-
Worms Armageddon		699,-
Wu Tang Shaolin Style		699,-
WWF Attitude		699,-
X-Files		699,-
PLATINUM GAMES		
Box Champions		349,-
Diablo		349,-
Final Fantasy VII		349,-
Gran Turismo		349,-
GTA		349,-
ISS Pro 98		399,-
Medievil		349,-
Moto Racer 2		349,-
Music		399,-
NHL 99		399,-
Oddworld Abe´s Exoddus		349,-
Pitfall 3 D		349,-
Racing Simulation 2		399,-
Resident Evil 2		349,-
Soul Blade		349,-
Spice World		349,-
Streetfighter EX Plus Alpha		349,-
Tekken 3		349,-
Vigilante 8		399,-
WWF Warzone		349,-
PLAYSTATION ZUBEHÖR		
Dual Shock Controller 5 Colors		399,-
Double Shock 5 Colors SUN		299,-
Joypad Classic SUN 5 Colors		99,-
3 Stk. Memory Card 1 MB SUN		199,-
Mulit Tap Sony		399,-
Xploder FX		699,-
Xploder Classic		499,-
Weiters Zubehör bitte auf Anfrage!!!		

NINTENDO 64™

Jede Lieferung ab Warenwert ÖS 750,- VERSANDKOSTENFREI!





Donkey Kong 64 + Expansion Pak öS 990,-
incl. Exp.Pak, 3D-Jump & Run



Turok Rage Wars öS 899,-
3D-Shooter, Dez.



Armorines öS 799,-
3D-Shooter "uncut"

WCW Mayhem öS 799,-
Wrestling, Dez.




Hot Wheels öS 799,-
Fun-Racer, Nov.



Starcraft 64 öS 899,-
Strategie, Nov.



Top Gear Hyper Bike öS 899,-
Bike-Racing, Dez.

Super Smash Brothers öS 699,-
Fun Beat´em Up, Dez.



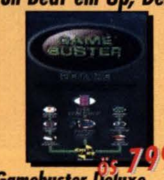
Top Gear Rally 2 öS 899,-
Off-Road Racing, Dez.



Cruis´n World öS 349,-
Fun-Racer




Wipeout 64 öS 399,-
Si-Fi Racer



Gamebuster Deluxe öS 799,-
Mogelmodul, erh.




LX4 Rumble Pak öS 399,-
incl. 1 Meg Mem. Card

NINTENDO 64 GAMES		
All Star Baseball 2000		799,-
Armorines "uncut"	Dez.	799,-
Bass Hunter		799,-
Battlezone 64	15.12.	999,-
Box Champions 2000	Dez.	799,-
California Speed		899,-
Carmageddon 2 DV od. uncut		799,-
Command & Conquer		899,-
Destruction Derby		899,-
Disneys Magical Tetris		899,-
Donkey Kong 64 incl.Exp.Pak	Dez.	999,-
Duke Nukem Zero Hour		899,-
Earthworm Jim 3 D		699,-
F 1 World Grand Prix 2		799,-
Fighting Force 64		999,-
Goemon 2		999,-
GTA	17.12.	799,-
Hot Wheels		799,-
Hybrid Heaven		899,-
Jet Force Gemini		899,-
Lego Racers		899,-
Mario Golf		799,-
Mario Party		699,-
Monster Truck Madness		799,-
NBA Live 2000		799,-
New Tetris		699,-
NFL Blitz 2000		899,-
NFL Quarterback Club 2000		899,-
Premier Manager 64		899,-
Quake 2		899,-
Racing Simulation 2		899,-
Rainbow Six	Dez.	799,-
Rampage2		899,-
Rayman 2		899,-
Resident Evil 2	Jän.00	899,-
Revolt		899,-
Road Rash		799,-
Roadster 64		999,-
Rugrats Schatzsuche		899,-
Shadowgate		899,-
Shadowman		899,-
Smash Brothers	Dez.	699,-
South Park		799,-
Starcraft	15.12.	899,-
Star Wars Episode I: Racer		899,-
Star Wars Rogue Squadron		799,-
Supercross 2000	Dez.	799,-
Tonic Trouble		899,-
Tony Hawks Skateboarding	Dez.	899,-
Top Gear Hyper Bike	15.12.	899,-
Top Gear Rally 2	15.12.	899,-
Turok Rage Wars	Dez.	899,-
Turok 2 incl. Lösung		799,-
Vigilante 8 Second Offense	Dez.	899,-
WCW Mayhem	9.12.	799,-
World Drivers Championship		899,-
Worms		799,-
WWF Attitute		899,-
Xena	Dez.	999,-
Zelda "Ocarina of Time"		749,-
NINTENDO 64 ANGEBOTE		
Cruisin World		349,-
F 1 World Grand Prix		499,-
Golden Eye		499,-
Holy Magic Century		349,-
ISS Pro 98		399,-
Lylat Wars		499,-
Mario Kart		499,-
Micro Machines		399,-
Snowboard Kids		499,-
WCW vs NWO Revenge		499,-
Wipeout		349,-
NINTENDO 64 ZUBEHÖR		
4 MB Expansion Pak		499,-
Ferrari Shock 2 Racing Wheel		899,-
Game Boy Adapter		799,-
Gamebuster deluxe		799,-
Joypad LX 4 transparent		349,-
Joypad Nintendo Clear Purple		399,-
Joypad Nintendo in 7 Farben		399,-
Joypadverlängerung		99,-
Memory Card Original		249,-
Mission Impossible Lösung		199,-
Nintendo 64		1.490,-
Nintendo 64 + Donkey Kong + 4 MB Expansion	Dez.	2.290,-
Rumble Pak incl. 4fach MC LX4		399,-

Virtua World

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten. Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen. Terminverschiebungen durch Hersteller vorbehalten.

Ladenpreise können abweichen!

Ab 1.12.99 versenden wir alle Bestellungen in 24h Express!

Versand- & Nachnahmekosten ÖS 90,-

Ab Warenwert ÖS 750,- übernehmen wir die Versandkosten (Sie bezahlen nur die Nachnahme von ÖS 40,-) Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikel gleichzeitig übernimmt Virtua World alle Versand-, Nachnahmekosten für Sie.

Stelzhamerstr. 9, 4600 Wels
Bestellhotline Mo-Fr 10-18h
www.virtuaworld.at

07242-57108

Dreamcast

Dreamcast™

www.segaworld.at

Technische Daten
- Hitachi SH4 200 MHZ (1,4 Gigaflops p/sec.)
- Yamaha Soundchip 32-bit 2 MB RAM
- NEC Power VR Second Generation Grafix
- Yamaha GD-Rom 12-fach Speed (GD-Disc 1 GB)
- 16 MB SD-RAM Hauptspeicher
- 8 MB Video-RAM
- 33,6k Modem
- kostenloser Internetzugang!

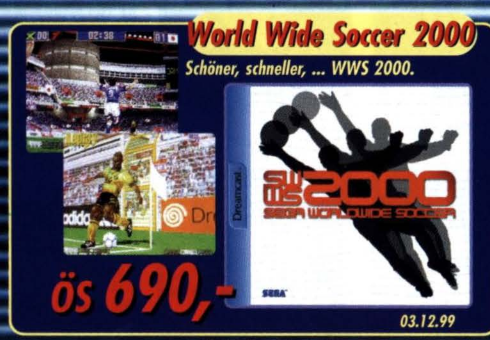
Sega Dreamcast Grundgerät incl. Joypad, 33.6k Modem, Passport-CD, Demo-CD

ÖS 3.490,-

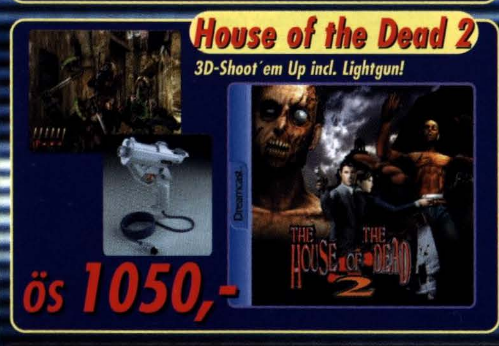
DREAMCAST SPECIAL SERVICE

	Anfallende Kosten für Sie
1. Ab 1. Dez. versenden wir alle Bestellungen in 24h Express!	(Porto & NN ÖS 90,-)
2. Ab Warenwert ÖS 750,- übernehmen wir die Versandgebühren!	(Nachnahme ÖS 40,-)
3. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikel gleichzeitig übernimmt Virtua World alle Porto- & Nachnahmekosten für Sie.	(Keine Gebühren!)















Virtua World

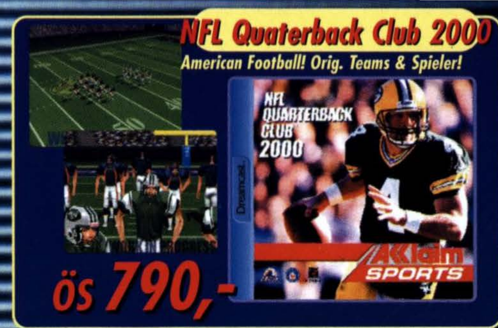
Laden & Versand: Stelzhamerstraße 9, A-4600 Wels

Bestellannahme: Mo-Fr 10-18h od. www.virtuaworld.at

Ihre bis 16 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus. Versandkosten ÖS 90,-. Ab ÖS 750 Warenwert ÖS 40,-. Ab 3 lieferbare Artikel übernimmt Virtua World alle Versand-, Nachnahmekosten für Sie.

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten. Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen. Termin-verschiebungen durch Hersteller vorbehalten.

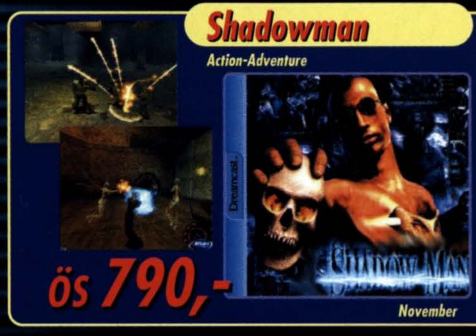












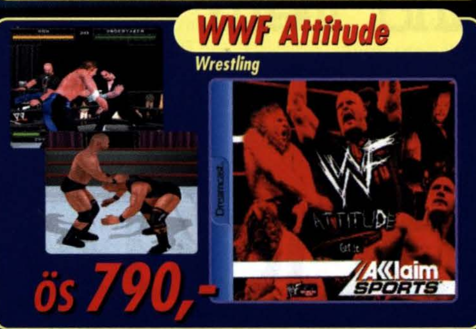












DREAMCAST GAMES

Aero Wings		670,-
Blue Stinger		790,-
Buggy Heat		670,-
Caesar´s Palace 2000	Dez.	790,-
Climax Landers	Dez.	790,-
D 2	1.Quar.	790,-
Digital Home Racing	Dez.	690,-
Dragon´s Blood	Dez.	790,-
Dynamite Cop 2		670,-
Elemental Gimmick Gear	Dez.	690,-
Evolution		690,-
Fighting Force 2		790,-
Formula 1 Championship		790,-
Get Bass Fishing incl. Angel	Jän.00	1.350,-
House of the Dead incl. Gun		1050,-
Hydro Thunder		790,-
Incoming		670,-
July	Dez.	690,-
Killer Loop	Dez.	690,-
Let´sMake a Prof. Baseball T.	Dez.	690,-
Let´sMake a Prof. Soccer T.	Dez.	690,-
Marvel vs. Capcom		k.A.
Metropolis Street Racer	1.Quart.00	790,-
Millennium Soldier		670,-
Monaco Grand Prix 2		790,-
Monster Breed	Dez.	790,-
Mortal Kombat Gold		790,-
NBA 2000	Dez.	670,-
NBA 2000	Dez.	690,-
NBA Showtime		790,-
NFL Blitz 2000		790,-
NFL Quaterback Club 2000		790,-
Pen Pen		670,-
Plasma Sword		790,-
Powerstone		690,-
Psychic Force		790,-
Ready to Rumble		790,-
Red Dog		670,-
Renegade Racing		790,-
Resident Evil 2		690,-
Resident Evil Code Veronica	1.Quart.00	790,-
Sega Rally 2		790,-
Seventh Cross	Dez.	690,-
Shadowman		790,-
Shenmue	3.Quar.00	790,-
Snow Surfers		670,-
Sonic Adventure		670,-
Soul Calibur		670,-
Soul Fighter	Dez.	690,-
South Park: Chef´s Luv Shac		690,-
Speed Devils		670,-
Streetfighter Alpha 3	Dez.	790,-
Supercross 2000		790,-
Supreme Snowboarding	Dez.	790,-
Suzuki Alstare Racing		670,-
Take the Bullet	1.Quar.	790,-
Tetris 4D	Dez.	690,-
Tokyo Highway Challenge		670,-
Toy Commander		670,-
Trick Style		790,-
Uefa Striker		790,-
Vigilante 8: Second Offense		790,-
Virtua Fighter 3tb		670,-
Wild Metal Country	Dez.	790,-
World League Soccer	Dez.	690,-
Worms Armageddon		690,-
WWF Attitude		790,-

DREAMCAST ZUBEHÖR

Arcade Joystick		690,-
Dreamcast incl. Joypad & DemoCD		3.490,-
Dreamcast Joypad		399,-
Ferrari Shock 2 Racing Wheel (Lenkrad)	Dez.	990,-
Keyboard (zum Internet Surfen)		399,-
Lightgun		499,-
Race Controller		890,-
Rumbling Pak		349,-
VMU Memory Card		349,-



Strecke bleibt: Der Zustand Eures Boliden wird mit jedem Rempler von 100 abwärts zählend schlechter, was Ihr auch äußerlich erkennt: Neben zahlreichen Dellen fängt nicht zuletzt der Motor Feuer. Ein sicheres Zeichen dafür, etwas vorsichtiger zu fahren. Zum Glück liegen auf der Piste Extrakisten herum (sofern Ihr sie nicht abschaltet): Fahrt Ihr eine kaputt, freut Ihr Euch an zeitweiliger Unverwundbarkeit, einer Instant-Reparatur oder Bonuspunkten. Vorsicht ist jedoch bei den schwarzen Totenkopf-Kisten geboten: Diese fügen Euch weiteren Schaden zu. Schafft Ihr es ins Ziel, erfolgt die Abrechnung: Abhängig von der Position werden Eure erfahrenen Punkte multipliziert, der Erste mit dem Faktor 25 bis hin zum Letzten, bei dem alles gleich bleibt. Die so ermittelte Endpunktzahl ist ausschlaggebend für die letztliche Platzierung: Je mehr Ihr rempelt, desto eher könnt Ihr Euch also einen schlechteren Zieleinlauf leisten.
In den 'Chaos-Meisterschaften' tretet Ihr zu mehreren Rennen an und müsst eine Mindestposition erreichen, um Euch für den nächsten Lauf zu qualifizieren. Vorher wählt Ihr aus acht Boliden, die sich in Beschleunigung, Geschwindigkeit, Handling und Panzerung unterschieden. Damit es Chancengleichheit gibt, treten Eure Gegner mit dem selben Fahrzeug wie Ihr an. Kommt Ihr erfolgreich durch alle Wettkämpfe, schaltet Ihr neben Pisten und Autos neue Spielmodi frei. Bei „Verfolgungsjagd" fahrt Ihr ein normales Rennen ohne Crashambitionen, hier kommt es alleine auf die Platzierung an. „Feigling" ist eine Variante davon, nur fahrt Ihr hier fatalerweise in die entgegengesetzte Richtung zum restlichen Teilnehmerfeld.
Neben den Straßenrennen versucht Ihr Euch bei „Demolition Racer" in drei 'Bowls', die sich durch die Verteilung von Erhebungen auf der Rennfläche unterscheiden: In diesen runden Arenen geht es alleine darum, möglichst unbeschadet herumzurasen und dabei die anderen Fahrzeuge zu schrotten. Die Multiplikatoren werden hier alleine dadurch ermittelt, wie spät Ihr durch Totalschaden rausfliegt. Neben diesem 'Last Man Standing'-Modus wagen sich lebensmüde Naturen an den 'Harakiri': Ziel ist es in diesem Fall, das eigene Auto möglichst schnell zu zerstören.
Wollt Ihr Euch zu zweit ins Blechgemetzel stürzen, tretet Ihr immerhin noch in einem 12er-Feld an. Sowohl Bowl- als auch Pistenwettbewerbe stehen für das Splitscreen-Duell zur Verfügung. Als besonderes Extra dürft Ihr Euch in ungewohnter Kooperation versuchen: In der Endabrechnung werden Eure erzielten Punkte addiert und gegen die gesammelte CPU-Konkurrenz aufgerechnet. Damit Ihr genug Aggressivität aufbaut, begleiten krachige Instrumentalpassagen von bekannten Bands wie Fear Factory und Junkie XL die skrupellose Raserei. *us*



Im Bowl wird "Demolition Racer" auf das eine Ziel reduziert: Andere schrotten ohne selbst geschrottet zu werden!





Nur im Bowl gibt es diese Vogelperspektive, die Euch zusätzliche Übersicht bringt, aber dem Chaos fern bleibt.



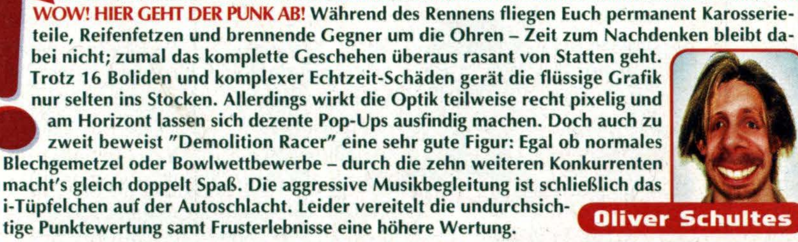
Gefahr von oben: Beim Blick nach hinten erkennt Ihr die kritische Lage – jetzt bloß kein 'grundloser Mord'!

Verschönere Dein Auto:

Gerade weil alle Wagen vom gleichen Typ sind, dürft Ihr Eurem Auftreten Individualität verleihen. Vor dem Start wählt Ihr auf Wunsch neben der Lackfarbe, was für eine Bemalung Euer Dach haben soll: Neben einer schnöden Startnummer für Spießer stehen nette Gags wie Spiegelei oder Totenkopf zur Verfügung.



Sei kein Huhn: Für jeden Geschmack sind passende Motive für Euer Dach dabei.



WOW! HIER GEHT DER PUNK AB! Während des Rennens fliegen Euch permanent Karosserieteile, Reifenfetzen und brennende Gegner um die Ohren – Zeit zum Nachdenken bleibt dabei nicht; zumal das komplette Geschehen überaus rasant von Statten geht. Trotz 16 Boliden und komplexer Echtzeit-Schäden gerät die flüssige Grafik nur selten ins Stocken. Allerdings wirkt die Optik teilweise recht pixelig und am Horizont lassen sich dezente Pop-Ups ausfindig machen. Doch auch zu zweit beweist "Demolition Racer" eine sehr gute Figur: Egal ob normales Blechgemetzel oder Bowlwettbewerbe – durch die zehn weiteren Konkurrenten macht's gleich doppelt Spaß. Die aggressive Musikbegleitung ist schließlich das i-Tüpfelchen auf der Autoschlacht. Leider vereitelt die undurchsichtige Punktewertung samt Frusterlebnisse eine höhere Wertung.

Oliver Schultes







Anfänger zuckeln mit dem kleinen "Bobcat" (links) herum, angriffswütige Fahrer bevorzugen den "Predator" (Mitte) oder wählen den ominösen Leichenwagen "Black Widow" (rechts).



HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	74%
SOUND	65%
Spielspaß	80%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Spaßige und kurzweilige Crashorgie mit vielen Strecken und Spielmodi, leider durch die Zufallsergebnisse der Computergegner in höheren Spielstufen arg frustig.

AB 12

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

NHL Championship 2000

ENTWICKLER:
RADICAL ENTERTAINMENT, KANADA
(WWW.RADICAL.CA)



Deutsch-deutsches Duell: Marco Sturm (San Jose Sharks) gegen den zweiten erfolgreichen Feldspieler Jochen Hecht (St. Louis Blues).

DIE PRÄSENTATION UND VARIABLEN TAKTIKEN sind das Plus von "NHL Championship 2000", auch wenn ich die US-Kommentatoren nicht sonderlich spannend finde. Doch sobald es (nach langer Ladezeit) aufs Eis geht, wird der Klassenunterschied zum EA-Konkurrenten deutlich: Die sauber animierten Spieler wissen zu gefallen, dafür leidet die Optik am holprigen Scrolling und einer niedrigen Geschwindigkeit, die flottes Forechecking kaum möglich macht. Auch die Steuerung bleibt im Mittelmaß stecken: Einen Turbo-Button vermisse ich schmerzlich. Die Ausführung der wichtigen One-Timer wird unnötig kompliziert, weil Ihr den Schussknopf die ganze Zeit halten müsst. So bleibt das Fox-Hockey ein ordentliches Spiel, ohne jedoch mit „NHL 2000" mithalten zu können.



Ulrich Steppberger

„NHL Championship 2000" präsentiert sich wie eine TV-Übertragung des US-Senders Fox: Auf eine Synchronisation wurde absichtlich verzichtet, damit Ihr in den Genuss der englischen Reporter kommt. Gimmicks wie „FOX Trax", das den Puck mit einer Leuchtspur versieht, sind auf Wunsch abschaltbar.

Die 28 Teams der NHL sind ebenso vertreten wie die All-Stars und 16 Nationalmannschaften. Neben einem Freundschaftsmatch mit bis zu acht Mitspielern startet Ihr in eine NHL-Saison. Ganz ungeduldige Naturen steigen sofort in die Play-Offs ein, außerdem lässt sich ein Welt-Turnier spielen. Vor dem Match kümmert Ihr Euch um Euren Kader. Bei den Strategien arbeitet Ihr flexibel: Für drei Standardsituationen wie Angriff oder Abwehr stellt Ihr in sieben Sparten (u.a. Forechecking) ein, wie sich Euer Team verhalten soll. Während der Matches selbst schaltet Ihr dann bequem nur zwischen den einzelnen Situationen um.

Die Steuerung ist einfach gehalten: Die Schultertasten dienen für Taktik- und Linienwahl oder manuelle Torwartsteuerung, während die normalen Knöpfe für Schuss (jeweils einer für Schlenker und wuchtige Schlagschüsse), Pass und verschieden harte Checks benutzt werden. *us*

HERSTELLER	Activision
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	80 Mark
GRAFIK	69%
SOUND	65%
Spielspaß	69%

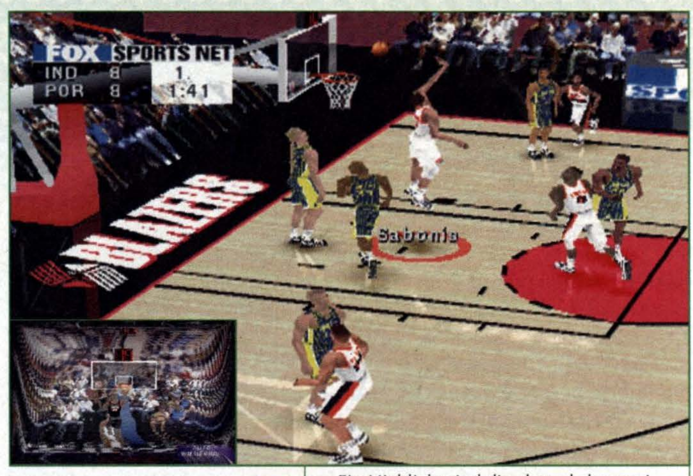
Kompetentes Eishockey mit edler TV-Präsentation, aber Schwächen bei Grafik und im Spielablauf

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

NBA Basketball 2000

ENTWICKLER:
FOX SPORTS
(WWW.FOXSPORTSINTERACTIVE.COM)



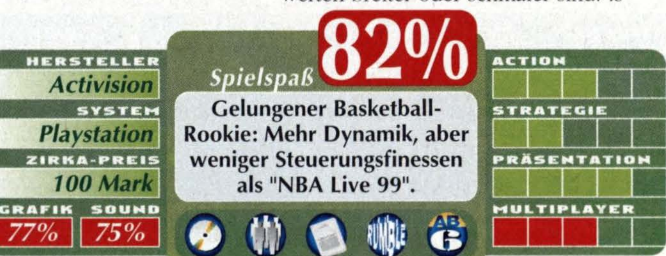
Ein Highlight sind die abwechslungsreichen Replays, die TV-Übertragungen von Fox Sports nachempfunden sind (kleines Bild).

ALLE ACHTUNG: Activision hätte fast auf Anhieb den Sprung an die Spitze geschafft. Die Fox-Entwicklung spielt sich dank flüssiger Optik und mehr Dynamik einen Tick besser als "NBA Live 99" und überzeugt zudem durch eine hohe Gegnerintelligenz – kurz vor Schluss in Rückstand liegend, versuchen Eure Kontrahenten sogar, Euch durch ein Foul an die Freiwurflinie zu bringen. Auch die Präsentation stimmt: Zooms, Großaufnahmen, effektvolle Replays und eine hübsche Vorstellungsshow – mehr bietet selbst EAs Basketball-Referenz nicht. Leider versagt "NBA Basketball 2000" beim Rahmenprogramm: Keine Bonus-Wettbewerbe wie das beliebte Drei-Punkte-Duell. Die beiden Kommentatoren plaudern wie bei "NBA Live" auf englisch und unterhalten Euch durch lockere Sprüche.



Thomas Szedlak

Dank NBA-Lizenz laufen 29 aktuelle Teams auf's originalgetreu nachgebildete Parkett, dazu kommen Allstar- und Rookie-Allstar-Formationen. Zuerst wird trainiert, dann betretet Ihr zu Freundschafts-Match, Playoffs oder kompletter Saison die Sportarena. Wie bei "NBA Live" tauscht oder bastelt Ihr Spieler, legt die 'Starting Five' fest und entwerft eigene Strategien. Die Steuerung von „NBA Basketball 2000" beschert dem Normalspieler alle benötigten Aktionen: Dank Icon-Passing sind sämtliche Kameraden für ein Zuspiel zu haben. Wollt Ihr selbst den Erfolg, sprintet Ihr in Richtung Korb, täuscht die Defense mit einem Übersteiger und vollendet, je nach Wurfposition, mit Korbleger oder Slamdunk. Mit etwas Übung gelingen Euch via L1-Taste sehenswerte Doppelpässe. In der Verteidigung versucht Ihr (mit hoher Foulquote) ein Steal, steigt zum Block nach oben oder rempelt den Gegenspieler aufs Parkett. Werden Eure Spieler müde, steigt die Verletzungsgefahr – also gönnt ihnen ab und an eine Pause. In Verteidigung und Angriff wählt Ihr während des Spiels aus jeweils vier Taktikvarianten. Freiwürfe sind schwierig: Ihr müsst in Golfspiel-Manier zwei Balken treffen, die abhängig von den Spielerwerten breiter oder schmäler sind. *ts*



ANDERE VERSIONEN
Eine PC-Version erscheint zeitgleich, weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Ruff & Tumble

ENTWICKLER:
Eurocom, GB
(www.eurodltd.co.uk)

Die Charaktere

und die Geschichte lernt Ihr in dem hervorragenden FMV-Intro kennen. Die putzigen Zwillinge Ruff & Tumble werden darin von ihrer Mutter ins Bett gebracht und mit der Gute-Nacht-Geschichte von den Winks in den Schlaf gehätschelt.









Nur Narren haben keine Angst vor Gespenstern: Ruffs Till-Eulenspiegel-Kostüm ermöglicht Euch höhere Sprünge und das Deaktivieren der Falltüren.



In jedem Level findet Ihr vier Ziffernblattteile. Erst wenn Ihr alle zwölf in die Uhr einsetzt, dürft Ihr gegen Bärchen antreten.

Der schrullige NiteKap leidet seit Monaten an Schlaflosigkeit. Darüber ist er so verbittert, dass er einen teuflischen Plan schmiedet: Zusammen mit seinem Helfer Bärchen entführt er die 40 traumspendenden Wesen (Winks genannt) und ersetzt sie durch ihre bösen Gegenstücke, die Hood-Winks. Von da an werden die Menschen jede Nacht von schrecklichen Alpträumen geplagt und wälzen sich ruhelos in ihrem Bett hin und her. Doch NiteKap hat nicht mit den furchtlosen Zwillingskindern Ruff und Tumble gerechnet: Die beiden machen sich in ihren Träumen auf, die 40 Winks zu befreien...

Als Junge Ruff oder Mädchen Tumble müsst Ihr fortan durch sechs 3D-Welten mit 18 Abschnitten hüpfen und NiteKaps Plan vereiteln. Habt Ihr Euren Charakter gewählt, beginnt das Abenteuer im Kinderzimmer des Elternhauses. Ausgestattet mit einer Kerzenleuchte (Ruff) oder einem Teddybär wandelt Ihr durch die Zimmer. In einer Nische auf dem Dachboden entdeckt Ihr Wakey-Wakey, der Euch im gesamten Spielverlauf mit wichtigen Hinweisen weiterhilft. Hinter einer Tür findet Ihr schließlich den Zugang zur Alptraumwelt. Dort habt Ihr die Wahl zwischen drei Leveln, in denen jeweils unterschiedlich viele Winks gefangen sind. Um die Traumwesen zu retten, müsst Ihr halsbrecherische Sprungpassagen über Falltüren, schwebende Tische oder ätzende Säurebecken meistern und gleichzeitig nach goldenen Zahnrädern Ausschau halten. Mit diesen lassen sich Türen öffnen, die den Weg zu neuen Abschnitten versperren. Werdet Ihr von Alptraumwesen angegriffen, setzt Ihr Euch mit Schlägen, Tritten oder einem Kampfschrei zu Wehr – verliert Ihr dabei Energie, sorgen Z-Symbole für Erfrischung. Findet Ihr eine rote Magieschachtel, verwandelt sich Euer Charakter je nach Kistenart in einen Ninja, ein Monster, einen Roboter, einen Narren oder eine Fee. Jedes Alter-Ego besitzt unterschiedliche Spezialfähigkeiten und kann z.B. kurzzeitig schweben, höher springen oder wackelige Bodenplatten durchbrechen. Am Ende jeder Welt wartet schließlich Bärchen als gemeiner Endgegner. *os*



Die kleine Tumble im Kampf mit Bärchen: Am Ende jeder Welt erwartet Euch NiteKaps durchgeknallter Teddybär.

JUMP'N'RUN-FANS KÖNNEN SICH NICHT BEKLAGEN: Hüpfte sich letzten Monat der Pillenfresser Pac-Man in die Herzen aller Playstation-Besitzer, sorgen diesmal die putzigen Zwillinge Ruff und Tumble für 'traumhafte' Unterhaltung. Vor allem die technische Ausführung begeistert: Die Welten glänzen mit wunderschönen Licht- und Wettereffekten, abwechslungsreichen Texturen sowie flüssigem Scrolling (konstante 25 Bilder pro Sekunde). Die Idee, mit Eurem Charakter in unterschiedliche Verkleidungen zu schlüpfen, lockert das ansonsten lineare Rumgehoppse erfreulich auf. Negativ: Obwohl der Schwierigkeitsgrad nicht sonderlich hoch ist, stürzt Ihr des öfteren in den Tod. Das liegt vor allem an dem trägen Verhalten der Spielfigur, die trotz gegensätzlicher Joypad-Kommandos die ursprüngliche Richtung kurz beibehält.

Oliver Schultes



HERSTELLER	GT
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	84%
SOUND	74%
Spielspaß	82%

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

Effektgeladenes Jump'n'Run mit flüssiger Optik, abwechslungsreichem Spieldesign und (leider) träger Steuerung.



Unheimliche Höhlen (links) und schimmernde Unterwasserareale – dann klappt's auch mit dem Jump'n'Run!

ANDERE VERSIONEN
Eine N64-Umsetzung folgt in Kürze.



Sega Rally 2

ENTWICKLER: Sega, Japan (www.sega.de)



Die Fahrzeugoptik ist für DC-Verhältnisse gut, aber nicht umwerfend. Nettes Detail: Im Schlamm verschmutzt die Karosserie.

Ärgerlich: Während Sega „Sonic Adventure" sogar einen 60-Hz-Modus spendierte, leidet wie „Virtua Fighter 3tb" auch das deutsche „Sega Rally 2" unter einer unsauberen PAL-Anpassung. Ihr müsst PAL-Balken und im Vergleich zur japanischen Fassung eine um ca. 17% langsamere Geschwindigkeit in Kauf nehmen. Auch Rally-Duelle übers Internet sind im Gegensatz zu Japan nicht möglich. Immerhin dürft Ihr Eure Bestzeiten auf den Sega-Server laden und mit anderen europäischen Spielern vergleichen. „Sega Rally 2" unterscheidet sich durch ein größeres Fahrzeug- und Streckenangebot sowie zusätzliche Spielmodi vom Arcade-Original. Die 20 Renner entsprechend realen Vorbildern von Ford, Peugeot, Lancia und weiteren bekannten Marken. Im Arcade-Modus arbeitet Ihr Euch von Kurs zu Kurs und behaltet das Zeitlimit im Auge. Bei der „10 Year Championship" kümmert Ihr Euch zusätzlich um das Fahrzeugtuning, spielt weitere gesperrte Boliden frei und werdet in jedem Jahr Eurer Karriere mit anderen Strecken konfrontiert. Die sechs Kurse liegen in unterschiedlichen Ausbaustufen und Wetterbedingungen vor. Rally-typisch helfen Euch Beifahrer und Kurvenskizzen bei der Orientierung. *ts*

***WIE DER VORGÄNGER FASZINIERT** „Sega Rally 2" vor allem durch das anspruchsvolle Fahrverhalten. Auf jedem Untergrund müsst Ihr Euren Fahrstil ändern, Vollgasfans sehen nicht einmal den zweiten Checkpoint. Nur durch häufiges Bremsen und cleveres Kurvenverhalten verhindert Ihr zeitraubende Kollisionen mit der Streckenbegrenzung. Die kniffligen Pisten und zahlreichen Rally-Boliden mit unterschiedlichem Handling motivieren ungemein, selbst nach Wochen habt Ihr nicht das Gefühl, die 'optimale' Runde gefahren zu sein. Die Begeisterung über „Sega Rally 2" wird getrübt durch das statische Gegnerverhalten, die schwache Präsentation sowie die schlampige PAL-Anpassung. So stören die Schwankungen in der Bildrate noch mehr als beim Japan-Original.*



Thomas Szedlak

Hersteller	Sega
System	Dreamcast
Zirka-Preis	100 Mark
Grafik	76%
Sound	64%

Spielspaß 85%

Ein würdiger Nachfolger mit leichten Technikmängeln: Fahrerisch anspruchsvolle Automaten-Umsetzung.

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Den ausführlichen Importtest lest Ihr in MAN!AC 4/99. Die PC-Version erscheint dieser Tage auch in Deutschland, weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER:
GENKI, JAPAN
(WWW.GENKI.CO.JP)

Jade Cocoon: Die Tamamayu-Legende



Feuer frei: Wer bei der Monsterzucht gut aufgepasst hat, heizt seinen Gegnern mit vielfältigen magischen Spezialattacken ein.



Das junge Glück: Eure frisch angetraute Braut Mahbu kümmert sich um von Euch gefangene Monster.

Schere/ Stein/Papier:

Beim Kampfsystem folgt "Jade Cocoon" einer simplen Logik. Jedes der vier Elemente sticht ein anderes aus. Feuer schlägt Wind, Wind plättet Erde, Erde besiegt Wasser und Wasser gewinnt gegen Feuer. Habt Ihr diese Grundregel verinnerlicht, könnt Ihr Eure Diener optimal miteinander kreuzen. Da Ihr immer nur drei Monster dabeihabt, es aber vier Elemente gibt, greift Ihr zu folgendem Trick: Mindestens einer Eurer Diener sollte über Zauber aus zwei aufeinander folgenden Elementen (z.B. Feuer und Luft) verfügen. Damit seid Ihr gegen zwei Elemente (in unserem Fall Luft und Erde) gleich effektiv.

Die Einwohner des idyllischen Dörfchens Syrus führen ein beschauliches Leben. Dies ändert sich jedoch urplötzlich, als eine Horde geflügelter Ungeheuer aus dem nahen Wald bricht und durch das Dorf wütet. Nach dem Angriff fallen viele der Dorfbewohner in einen Schlaf, aus dem es anscheinend kein Erwachen gibt. Nur das seltene Calabas-Kraut kann den Kranken helfen. Dieses wiederum wächst irgendwo tief im Wald versteckt – und da dieser bekanntlich von Monstern nur so wimmelt, findet sich zunächst kein Freiwilliger, der sich auf die Suche machen will. Also muss ein Kokonmeister her. Doch der letzte dorfeigene Monsterjäger ist seit Jahren verschollen. Also kommt nur noch der Sohn des angesehenen Helden in Frage. So wird aus dem jungen Levant der neue Hoffnungsträger des Dorfes. Und weil die Tradition verlangt, dass jedem Kokonmeister eine Nagi-Frau zur Seite steht, wird sofort geheiratet. Die entzückende Braut ist Mahbu, die Freundin unseres Helden. Gemeinsam ist es ihre Aufgabe, das Dorf zu retten.

Ihr übernehmt die Rolle von Levant, der mit der Flöte seines Vaters bewaffnet auf die Jagd nach dem Calabas-Kraut geht. Zunächst besucht Ihr Koris, einen alten Freund Eures Vaters, der Euch in die Geheimnisse der Kokonmeister einführt. Auf Eurer Suche begegnet Ihr neben allerlei seltsamen Gestalten wie dem Vogelmann Kikinak auch bösartigen, wandernden Monsterjägern. Um sich gegen die zahlreichen Gefahren des Waldes zu wehren, müsst Ihr Monster einfangen, die Ihr dann als Eure Diener in den Kampf schickt. Zuerst verprügelt Ihr die Gegner, bis sie dem Tode nahe sind, dann greift ihr zur Flöte und verwandelt sie in 'Leuchtkäfer'-Kokons. Diese tragt Ihr dann zu Mahbu, wo sie gereinigt und für Eure Zwecke nutzbar gemacht werden. Jetzt könnt Ihr die Gefangenen nach Herzenslust miteinander kreuzen und in neue, noch stärkere Diener verwandeln. Abhängig von der Reihenfolge, in der Ihr die Kreaturen miteinander verschmelzen lasst, ändern sich Aussehen


Autsch: Potenzielle Helden-Haustiere wehren sich mit schmerzhaften Zaubersprüchen und Nahkampfattacken.



Frankenstein lässt grüßen: Durch exzessive Monster-Kreuzungen bastelt Ihr Euch die optimalen Kampfmaschinen zusammen.



Musikalisch: Um ein Monster einzufangen, greift Nachwuchs-Kokonmeister Levant zu seiner Flöte.

und Werte. Entscheidend dabei ist, welches Wesen Ihr zuerst anwählt. Im Spiel könnt Ihr über 170 verschiedene Monster finden; die Kombinationsmöglichkeiten, die sich daraus ergeben, sind nahezu unendlich. Jedem dieser so gewonnenen 'Diener' ist eines der vier Elementen zugeordnet. Diese stechen sich nach dem Schere/Stein/Papier-Prinzip aus (siehe Randspalte). Gefangene Monster, die Ihr nicht gebrauchen könnt, werden kurzerhand zu Seide gesponnen und verkauft. Bewaffnet mit drei Kampfhaustieren nach Wahl geht es dann ab in den Wald. In den vorgerenderten Szenarien entdeckt Ihr herannahende Feinde sofort, lästige Zufallsbegegnungen bleiben Euch erspart. Bei Kontakt mit einem Gegner läuft der nachfolgende Kampf in Echtzeit ab. Um siegreich aus der Auseinandersetzung hervorzugehen, müsst Ihr immer wieder zwischen Levant und seinen Dienern wechseln. Während diese hauptsächlich über ein großes Offensiv-Potenzial verfügen, besitzt Levant ganz andere Talente. Er benutzt Items, um seine Diener kampffähig zu halten und kann zur Not auch selber zuschlagen. Seine wichtigste Fertigkeit ist jedoch das Fangen geschwächter Monster. Werdet Ihr im Kampf besiegt, kriecht Ihr zurück in Euer Dorf, gesammelte Erfahrungspunkte und Monster dürft Ihr behalten. Zwischen Euren Expeditionen frischt Ihr Eure Vorräte im dorfeigenen Laden auf oder kauft beim Schmied Rüstung und Waffen. Durch Unterhaltungen mit

Um im Kampf erfolgreich zu sein, müsst Ihr Eure Diener nach dem Element des Angreifers bestimmen.





Stimmungsvoll: Nahezu alle Dialoge wurden von professionellen deutschen Sprechern vertont.

den Dorfbewohnern erfahrt Ihr allerhand Neuigkeiten, vor allem der alte Märchenerzähler am Friedhof hat immer etwas interessantes zu berichten. Bereits nach 15 Stunden haben erfahrene Rollenspieler das Abenteuer gelöst und dürfen sich im "Korridor der Zeit" austoben. Hier lauft ihr durch einen zufällig generierten Wald und dürft nach immer neuen Monstertypen suchen, mit denen Ihr Eure Sammlung vervollständigt. Habt Ihr genug vom einsamen Dasein als Kokonmeister, fordert Ihr einen Freund im Arena-Modus heraus. Ihr lasst Eure Schützlinge gegeneinander antreten, um den wahren Züchter-König zu küren.

Damit keine Verständnisschwierigkeiten aufkommen, wurde das Spiel komplett ins Deutsche übersetzt, die Dialoge erklingen aus dem Munde deutscher Synchronsprecher. Musikalisch bietet "Jade Cocoon" abwechslungsreiche, zum Hintergrund passende Musik. Beim Durchstreifen der dichten Wälder lauscht Ihr verhaltenem Getrommel und sphärischen Flötenklängen. *dm*



Im Arena-Modus lasst Ihr Eure Lieblingsmonster gegen die Brut eines Freundes antreten

Render-Recycling:

Anscheinend gerieten die Programmierer während der Arbeit in akute Zeitnot. Nach den ersten vier Wäldern erlebt der Spieler



Aus alt mach neu: Derselbe Hintergrund in Licht- bzw. Schattenwelt.



eine unangenehme Überraschung: Statt neue Hintergründe zu rendern, wurden einfach die bereits bekannten dunkler eingefärbt und wieder verwendet. Jungfräuliche Hintergrundoptiken findet man erst nach dem Durchspielen im 'Korridor der Zeit'.

SCHADE EIGENTLICH: "Jade Cocoon" hört da auf, wo andere Rollenspiele erst richtig anfangen. Die Story wirkt unfertig, und der Korridor der Zeit entschädigt kaum für die unbefriedigende Handlung. Auch mit dem blassen Hauptcharakter kann man sich nur schwer anfreunden. Trotzdem ist "Jade Cocoon" nicht schlecht. Das Design ist von Anfang bis Ende stimmig, die Atmosphäre ungewöhnlich dicht. Durch die hervorragende Sprachausgabe und die zahlreichen Hintergrundinformationen wird der Spieler von der ersten Minute an den Bildschirm gefesselt. Technisch gibt es wenig auszusetzen, die Szenarien sind stimmungsvoll gerendert, die Figuren sehen sehr gut aus. Einzig in den Kämpfen hätte etwas mehr Abwechslung nicht geschadet. Wer gerne Unmengen verschiedener Monsterzuchtarten ausprobiert, ist hier richtig.

Tobias Hartlehnert



Idyllisch: Das beschauliche Dorf Syrus dient als Ausgangsbasis für Eure Expeditionen in die düsteren Wälder.



Der Nagi-Anführer Ni weist Euch den Weg zur Erfüllung Eures Schicksals als Retter der Welt



HERSTELLER Crave

SYSTEM Playstation

ZIRKA-PREIS 100 Mark

GRAFIK 84% SOUND 81%

Spielspaß 76%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Atmosphärisches Monsterjäger-Rollenspiel mit hübscher Optik und vielfältigen Zuchtmöglichkeiten. Leider endet die interessante Geschichte viel zu schnell.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

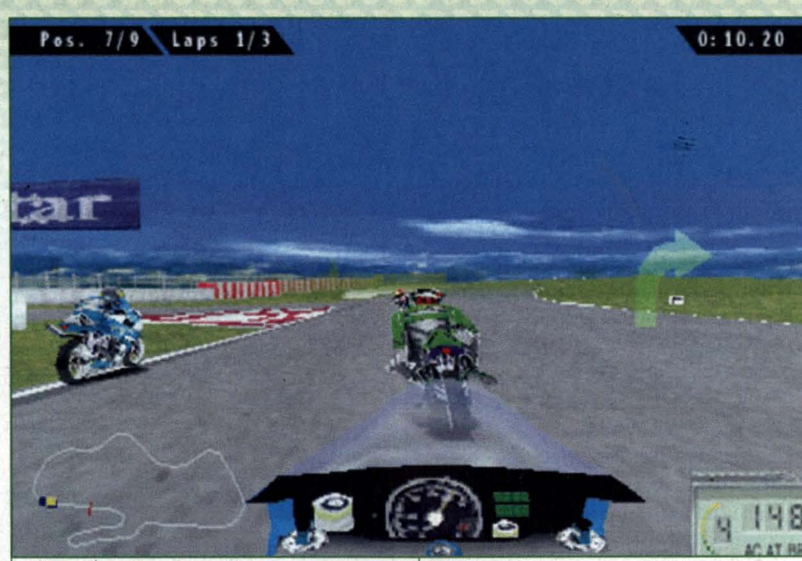
Extreme 500

ENTWICKLER:
ASCARON, DEUTSCHLAND
(WWW.ASCARON.COM)

"Die PC-Version war viel zu schwer", gibt Ascarons Development Manager Bernd Almstedt offen zu und nennt auch die Gründe: „Wir sind alle Simulationsfans und es war niemand da, der überprüft hat, ob das Spiel auch richtig Spaß macht – wir waren einfach betriebsblind!" Für die Playstation-Version bastelte Ascaron den hervorragenden Arcade-Modus und lud im Gegensatz zur PC-Fassung spielbegeisterte Kids zum Beta-Testing. Neben Simulationen sind vor allem Fußball-Managerspiele Ascarons Spezialgebiet – die "Anstoß"-Serie ist seit Jahren ein Renner auf dem PC. Auch hier plant Ascaron den Sprung auf die Playstation und unterstützt den neuen Vertriebspartner Infogrames mit Fachwissen und Ideen. Die Franzosen haben bekanntlich mit "Premier Manager" und "Player Manager" zwei Fußball-Manager im Portfolio.


Unrealistisch, aber von den Beta-Testern gewollt: Auf Knopfdruck zündet Ihr den Turbo, der sich automatisch erneuert.

Na endlich! Konsolen-Projekte aus Deutschland kommen in Mode. Nach VCC/FEBs „Killer Loop" und der N64-Umsetzung von "Mission Impossible" durch X-ample erscheint mit Ascarons „Extreme 500" die dritte inländische Entwicklung innerhalb weniger Wochen. Der Gütersloher PC-Spezialist („Der Patrizier", „Anstoß") konvertierte für sein Playstation-Debüt die hyperrealistische Motorrad-Simulation „Grand Prix 500 ccm", die auf Windows-Rechnern wegen des hohen Schwierigkeitsgrades auf geteilte Meinungen stieß (siehe Randspalte). Ascaron nahm sich die Kritik der PC-Presse zu Herzen und machte „Extreme 500" dank eines Arcade-Modus auch fürs spaßorientierte Konsolenpublikum interessant. Hier sind von den 15 Strecken anfangs nur drei freigeschaltet, auch das Motorrad-Angebot ist vorerst auf 125ccm-Maschinen beschränkt. Zahlreiche Einsteigeroptionen wie Bremshilfe, Ideallinienanzeige und intelligentes Kurvenwarnsystem lassen selbst Eure ersten Spielminuten nicht zur Sand- oder Rasenparty verkommen. Nähert Ihr Euch einer Kurve, verfärbt sich der Richtungspfeil und Ihr wisst, wann Ihr (spätestens) bremsen müsst. Weil im Arcade-Modus nur der Spaß zählt, gibt's einen effektvollen Turbo und – Electronic Arts' „Road Rash" lässt grüßen – zwei schlagfreudige Biker-Beine.



Authentisch und anspruchsvoll: Die Cockpit-Sicht vermittelt das Geschwindigkeitsgefühl am besten – in Kurven wird Euch aber schwindelig.



Im Simulations-Modus ist Eure Arbeit nach dem Rennen nicht vorbei. Ihr überprüft die Telemetriedaten (links) und Euer Setup.

Im Simulations-Modus geht „Extreme 500" mit Motorrad-Tuning (Reifen, Bremse, Getriebe), unterschiedlichen Wetterbedingungen und anspruchsvollerem Fahrverhalten in die Tiefe. Eine exakte Übersicht der Telemetriedaten erlaubt, Euren Fahrstil Runde für Runde an die 'perfekte' Runde – gefahren von Alexander Hofmann, dem einzigen lizenzierten Fahrer in „Extreme 500" – anzupassen. Wählt Ihr den 'Wettbewerb', durchlebt Ihr eine komplette Saison mit Qualifying, Getriebeschaden und Siegerehrung – wahlweise in der 125er, 250er oder 500er Klasse. Zu zweit duelliert Ihr Euch bei geteiltem Bildschirm, Computer-Gegner haben hier Pause. Speichert Euer Kumpel seine beste Runde auf Memory Card, könnt Ihr gegen sein Hologramm antreten.
Aus lizenzrechtlichen Gründen sind alle Kurse zwar originalgetreu, befinden sich aber im 'falschen' Land. Wenn Ihr Eure Runden beispielsweise auf dem Nürburgring drehen wollt, begebt Ihr Euch nach Österreich. *ts*

ASCARON HAT SEINE HAUSAUFGABEN GEMACHT – „Extreme 500" bietet fast alles, was ein gutes Konsolen-Spiel auszeichnet. Im Arcade-Modus gewöhnt Ihr Euch ohne Frusterlebnisse, dafür aber mit spaßigen (Prügel-) Duellen an die anspruchsvolle Motorrad-Kontrolle, stärker werdende Kontrahenten zwingen Euch rechtzeitig zum Deaktivieren der Bremshilfe – nun geht's erst richtig los. Dank dreier Hubraumklassen bleibt die Motivation lange auf hohem Niveau, wozu die übersichtlichen Tuning-Optionen ihr übriges beitragen. Bei der Steuerung schafft "Extreme 500" den Spagat zwischen Realismus und Spielspaß. Optisch setzt Ascaron die Priorität auf eine konstante Bildrate von 25 Bildern pro Sekunde – die Umgebung ist dafür arg schlicht, was deutlich auf die Motivation schlägt. Ebenfalls negativ fallen die unspannenden Zweispieler-Duelle auf. Euer ungeübter Kumpel hat weder eine 'Slower Bike Boost'-Option noch darf er auf ein schnelleres Motorrad umsteigen. Auch hätte ein Rennkommentator nicht geschadet. Trotz der Detailmängel werden Motorrad-Fans ihre helle Freude an Ascarons Konsolen-Debüt haben – wir hoffen auf baldigen Nachschub aus Gütersloh!

Thomas Szedlak

HERSTELLER	Ascaron
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	63%
SOUND	66%
Spielspaß	80%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Zwei in einem: Anspruchsvolle Motorrad-Simulation mit vielen Einstiegshilfen und spaßigem Arcade-Modus.






Zweispielerrennen gibt's keine – Ihr seid mit Eurem Kumpel allein auf der Piste (links). Oben seht Ihr die Vogelperspektive.

ANDERE VERSIONEN
Vor einem Jahr erschien die PC-Version unter dem Namen "Grand Prix 500". Weitere Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

Ladenlokale

FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

2 x in Krefeld !!!

First Class belohnt seine Kunden: Ab sofort erhält jeder Kunde mit einer Software-Lieferung Bonuspunkte. Über 50,- einen, über 200,- zwei. (je 5,- Wert). Ab 5 Bonuspunkten sind diese bei jeder weiteren Bestellung einlösbar!!

Nintendo 64

Artikel	Preis
N64 Grundgerät	199,00
Racing Simulation 2	104,95
Premier Manager 64	104,95
World League Soccer * JETZT VORBESTELLEN	109,95
Castlevania 3D	114,95
Armorines in Projekt Swarm *	94,95
Vigilante 8 Second Offensive *	109,95
Star Wars Pod Racer	104,95
Hybrid Heaven	109,95
Lego Racers	109,95
Destruction Derby * JETZT VORBESTELLEN	114,95
Jet Force Gemini	114,95
Mario Golf	89,95
Monster Truck Madness	94,95
Ready 2 Rumble Boxing *	109,95
Starcraft * JETZT VORBESTELLEN	109,95
Shadowman	104,95
Grand Theft Auto (GTA) *	99,95
Donkey Kong 64 + Exp. Pak *	144,95
Tonic Trouble	109,95
Turok: Legende des verlorenen Landes*	94,95
WCW Mayhem * JETZT VORBESTELLEN	104,95
WWF: Attitute	104,95

Löser ab 9,90 DM / Komplett Katalog kostenlos anfordern!

Dreamcast Japan & US

Artikel	Preis
Dreamcast US	auf Anfrage
Dreamcast Japan + Stromkonv. + RGB	499,00
Dreamcast Japan + RGB + 1 Spiel : Monaco , Sonic , Virtua Fighter oder Marvel	579,00
Dreamcast Software US	auf Anfrage
RGB Kabel Dreamcast	39,95
Carrier *	129,95
Chomaru Golf *	129,95
Berserk *	129,95
Blue Stinger	119,95
Climax Landers	129,95
Langrisser Millenium	129,95
Space Griffon	129,95
D2-D´s Diner II * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Sonic Adventure	99,95
Buggy Heat	129,95
Star Gladiator II *	129,95
F1 World Grand Prix	129,95
Jo Jos Adventure *	129,95
Giant Gram Pro Wrestling	129,95
Virtua Striker V2 * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Air Force Delta	129,95
Chu Chu Rocket	129,95
Monaco GP Simulation	99,95
Hiryo No Ken Retsuden	109,95
Sega Rally 2	119,95
Death Crimson II * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Zombie Revenge	129,95
Shen Mu (Free) *	129,95
Snow Surfers	129,95
Super Speed Racing	99,95
Bio Hazard : Code Veronica *	129,95
Revive	129,95
VMS	59,95
Power Stone	129,95
Street Fighter Zero III	89,95
Frame Gride	119,95
Get Bass Fishing (mit Angel)	189,95
King of Fighters DC	119,95
Soul Calibur	129,95
Maken X * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Giga Wing	129,95
Dynamite Deka II	129,95



Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 23.00 Uhr

Playstation

Artikel	Preis
Playstation	245,00
Playstation + Memory + 2 Pad	270,00
McLaren Racing Wheel	149,95
Music 2000 *	94,95
Dino Crisis	89,95
NHL 2000	84,95
Jade Cocoon * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Xena - Warrior Princes	89,95
X-Files	89,95
Bundesliga Stars 2000	84,95
WCW Mayhem * JETZT VORBESTELLEN	84,95
Formel 1 99	89,95
Ready 2 Rumble Boxing *	94,95
Baldurs Gate*	69,95
Autobahn Raser II *	89,95
Rainbow Six *	89,95
Fussball Live	89,95
GTA 2	84,95
Premier Manager 2000 *	89,95
Crash Team Racing *	89,95
Fighting Force II	89,95
Box Champions 2000 *	89,95
Downhill Mountain Biking	89,95
Mission Impossible	99,95
Tarzan	89,95
Demolitions Racer *	89,95
Equalizer (Mogel-Modul)	49,95
Asterix & Obelix gegen Cäsar	89,95
FIFA 2000	89,95
Die 24 Stunden von Le Mans *	89,95
Tomb Raider 4	94,95
NBA Live 2000	84,95
Tomorrow Never Dies *	84,95
Hell Night	89,95
Ronin Blade *	89,95
Metal Gear Solid Special Missions	49,95
UEFA Striker	89,95
Gran Turismo II * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Warpath:Jurassic Park *	89,95
Final Fantasy VIII	99,95
Spyro the Dragon 2	89,95



An und Verkauf von Konsolen, Games und Hardware.

Dreamcast Deutsch

Artikel	Preis
Dreamcast Deutsch	489,00
Dreamcast Deutsch + Scart Kabel und ein DC- Spiel bis 99,95 ihrer Wahl	620,00
Controller	59,95
VMU	59,95
Vibrations Pack	49,95
Scart Kabel	49,95
Keyboard	59,95
Lenkrad	124,95
Ready 2 Rumble	109,95
Aerowings	94,95
Powerstone	99,95
NBA Showtime	109,95
Snow Surfers	94,95
Billard Nights	94,95
Shadowman *	94,95
Dynamite Cop 2	94,95
Plasma Sword *	109,95
Hydro Thunder	109,95
WWF Attitude	89,95
Monaco Grand Prix	99,95
NBA 2000 *	99,95
Speed Devils	94,95
Powerboat Racing 2 *	99,95
Virtua Fighter	94,95
Evolution *	89,95
Red Dog *	94,95
Sega Bass Fishing + Angel *	189,95
Millenium Soldier (Expendable)	109,95
Soul Calibur *	109,95
Sonic Adventure	94,95
Sega Rally 2	109,95
Formula One Racing	109,95
Suzuki Allstar Racer	94,95
Tokyo Highway Challenge	99,95
Toy Commander	94,95
Trick Style	99,95
UEFA Striker *	99,95
Blue Stinger	94,95
Arcade Stick	94,95
Joypadverlängerung	24,95





* = Bis Drucktermin noch nicht Erhältlich

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandtkosten pro Sendung: 8,50 DM plus Nachnahme, bei Vorkasse plus 4,50 DM, Ausland: Vorkasse plus 25,00DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Ab 150,00 DM Versandtkostenfrei. Ladenpreise können variieren. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM. ***Händleranfragen erwünscht. Fax:02151-487246***

Email: FCGAMES@AOL.COM

NASCAR 2000

ENTWICKLER:
Electronic Arts, USA
(www.ea.com)



Beim EA-Rumdumschlag der 2000er-Sportspiel-Updates bleibt auch die amerikanische „NASCAR"-Serie nicht verschont: Während Playstation-Piloten zur dritten Saison antreten, geht die N64-Fassung erst in die zweite Runde. Die Stock-Car-Raserei hält sich wie gewohnt eng an das originale US-Massenspektakel: Die robusten Vehikel preschen fast ausschließlich durch Hochgeschwindigkeitsovale, unter den 18 Meisterschaftsstrecken finden sich nur kümmerliche zwei Straßenkurse. Etwas abwechslungsreicher sieht es auf der Playstation aus, hier gesellen sich immerhin fünf erfundene Pisten mit mehr Kurven dazu, dafür sind einige Kurse auf dem N64 auch nachts und in der Dämmerung spielbar.

Habt Ihr von Einzelrennen und Duellen gegen einen Freund (mitsamt Computergegnern) genug, startet Ihr zu einer Meisterschaft und legt dazu die Rahmenbedingungen fest: Gegnerintelligenz und Wirksamkeit des Windschattens sind ebenso einstellbar wie die Empfindlichkeit der Karossen und die Länge der Rennen (die bei voller Distanz schon mal vier bis fünf Stunden dauern). Im Training tüftelt Ihr Feinheiten für Spoilerwinkel und Reifenwahl aus, bevor Ihr in der Qualifikation die einzige Runde für einen guten Startplatz nutzt.

Im Rennen selbst geht es ruppig zu, die 16 (Playstation) bzw. 20 Kontrahenten (N64) haben keine Scheu vor Blechkontakt. Auf der Sony-Konsole seid Ihr vor unerwünschten Überholmanövern besser gewarnt: Neben einem einblendbaren Rückspiegel hat Euer Rennteam extra einen Kontaktmann engagiert, der Euch per Funk auf Rivalen aufmerksam macht. Nützliches Gimmick ist die „Draft"-Anzeige: Hieran erkennt Ihr, wie gut Ihr den Windschatten Eures Vordermanns nutzt. Geht ein Reifen kaputt oder neigt sich der Spritvorrat dem Ende zu, braust Ihr an die Box. Während sich dabei N64-Piloten gemütlich zurücklehnen, versuchen sich Sony-Spieler an einem „Parappa the Rapper"-ähnlichen Reaktionstest, um die Arbeit der Crew zu beschleunigen. Weiterer Vorteil für Playstation-Raser: In einer speziellen Rennserie tretet Ihr zu drei Runden langen Sprintduellen gegen das NASCAR-Idol Richard Petty an, um Fahrerlegenden und Extras freizuspielen. *us*

Anmerkung: Kurz nach Redaktionsschluss wurde bekannt, dass die N64-Version nicht offiziell in Deutschland erscheint.

Entweder oder:

Seid Ihr auf der Playstation in der Cockpit-Ansicht unterwegs, ist der einblendbare Rückspiegel besonders nützlich. Schaltet Ihr ihn allerdings ein, verschwinden wie von Geisterhand das Lenkrad und die Arme Eures Piloten, um die knapp bemessene Polygonzahl nicht zusätzlich zu belasten. Fahrt Ihr in der Außenperspektive, ist der Effekt nicht so auffällig. In einigen Kurven merkt Ihr allerdings, dass ein Stück vom Horizont fehlt.

Die magische Tribüne: Schaltet Ihr den Rückspiegel ein, verschwindet sie spurlos (PS).



Nur wer drängelt, hat eine Chance: Oben bewundert Ihr hautnah das Heck des Vordermanns, unten sprühen die Funken (PS).



Flott kommt weiter: Nur wenn Ihr die schnell vorbei scrollenden Symbole rechtzeitig auf dem Pad drückt, arbeitet die Crew zügig (PS).

HERSTELLER Electronic Arts
SYSTEM Nintendo 64
ZIRKA-PREIS 120 Mark
GRAFIK 69% **SOUND** 48%

Spielspaß 69%

Kompetentes Ovalkurs-Rennspiel mit leichtem Simulationsanspruch: Kaum Veränderungen zum Vorgänger.





ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

HERSTELLER Electronic Arts
SYSTEM Playstation
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 65% **SOUND** 52%

Spielspaß 65%

Einige neue Optionen und Pisten: Trotz dezenter Verbesserungen technisch nur Mittelmaß und spielerisch monoton.





ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

FÜR DEN FORMEL-1-GEWOHNTEN EUROPÄER ist „NASCAR 2000" ziemlich monoton. Die endlosen Ovalrennen haben zwar durchaus ihren Reiz, doch der will beim EA-Produkt kaum aufkommen: Optisch versumpfen beide Fassungen im Mittelmaß, die dezenten Verbesserungen auf der Playstation gehen auf Kosten der Fahrzeugzahl. Sind im echten Sport über 40 Karossen unterwegs, tummeln sich hier nicht mal mehr die Hälfte im großen Rund. Bei der akzeptablen N64-Version sucht Ihr neue Ideen mit dem Mikroskop, mehr Mühe wurde dank Extrastrecken und Duellrennen ins Sony-„NASCAR" investiert. Allerdings ist hier auch die Rennspielkonkurrenz härter, so dass für beide Versionen gilt: Wer einen Vorgänger besitzt, kann sich den 2000er-Kauf sparen, auch sonst greifen nur wirkliche Stock-Car-Fans zu.

Ulrich Steppberger



Hui, noch ein Oval: Auf dem N64 werdet Ihr mit der NASCAR-Realität besonders hart konfrontiert: Straßenkurse sind (fast) tabu.



Zu zweit gegen die Meute: Immerhin noch sechs CPU-Gegner sind im Splitscreen mit Euch auf der Strecke (N64).

ANDERE VERSIONEN

Weitere Umsetzungen sind nicht geplant. Der Vorgänger "NASCAR 99" wurde in MAN!AC 12/98 mit 70% (N64) bzw. 64% (Playstation) getestet.

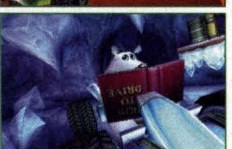
ENTWICKLER:
NAUGHTY DOG, USA
(WWW.NAUGHTYDOG.COM)

Crash Team Racing


Bandicoot ahoi! Crash ist nicht wasserscheu, darum ist kein Ausweichmanöver nötig: Wenn Ihr die Pfütze vor Euch durchbraust, verliert Ihr nur wenig Geschwindigkeit.

Im Echtzeit-Intro *trefft Ihr das erste Mal auf den neuen Bösewicht Nitrus Oxide und beobachtet die Vorbereitungen seiner Herausforderer. Typisch für Crash: Er verschnarcht beinahe den Beginn der Weltrettungsaktion.*








Tiny macht Terror: Obwohl er fast nicht mehr in das Kart passt, fährt der Ex-Obermotz wacker mit um den Sieg.


Verwirrende Streckenkonstruktionen begegnen Euch auf manchen Pisten: Springt Ihr verkehrt, wiederholt Ihr ein Stück Weg.

Bandicoots sind von Haus aus faul, doch kommt das Beutelratten-Idol Crash einfach nicht zur Ruhe: Kaum hat er in seinen drei anstrengenden Hüpfabenteuern die verrückten Wissenschaftler um Neo Cortex besiegt, naht schon die nächste Bedrohung. Diesmal hat es der durchgeknallte Nitrous Oxide auf die Welt abgesehen und will sie in einen Parkplatz-Alptraum verwandeln. Doch eine letzte Chance gibt er der Erde: Weil er sich für den besten Rennfahrer überhaupt hält, fordert er alle zu einem Kart-Duell heraus. Verliert er dabei, ist der Planet vor seinen Gräueltaten gerettet. Jedoch darf nur ein Flitzer gegen Nitrous Oxide antreten: Deshalb trifft sich Crash mit seinen Freunden und Feinden, um in einer Serie von Rennen den Herausforderer für den Schurken herauszufahren. Dieses abgedrehte Szenario ist das Kernstück von „Crash Team Racing": Neben einem Arcaderennen oder Zeitläufen, bei denen Ihr die Streckenverläufe erkundet, wagt Ihr das große Abenteuer. Bevor Ihr Euch auf die Pisten stürzt, wählt Ihr aus acht tapferen Helden: Neben Crash versucht seine Schwester Coco ihr Bestes ebenso wie die früher als Bandicoot-Reitgelegenheit aufgetauchten Polar (der Eisbär) und Puka (der Tiger). Weil sie die Notwendigkeit einer Zusammenarbeit erkannt haben, sind auch die früheren Schurken mit dabei: Egal ob Neo Cortex oder Tiny Tiger, die bösen Buben kämpfen diesmal für das Gute. Je nach Statur vereinen die tierischen Flitzer verschiedene Vorzüge und Nachteile: Die zierliche Coco ist ein Ass am Lenkrad, aber nicht so schnell wie der schwere Tiny, der dafür leichter von der Strecke fliegt. Besiegt Ihr im Lauf des Abenteuers weitere Oberbosse und triumphiert in speziellen Rennen, gesellen sich die Schurken ebenfalls zum Starterfeld und helfen Euch bei der Rettung der Welt.

CRASH ALS KART-PILOT, das hat was für sich. Beim Sprung auf die Rennpisten macht der Bandicoot vieles richtig: Die 18 Strecken sind sehr abwechslungsreich, auch die Charaktere kommen gewohnt knuddlig rüber. Das umfangreiche Abenteuer für Einzelspieler weiß trotz teilweise arg knackiger Anforderungen und Zeitlimits zu gefallen. Leider stören mich einige Mängel im Detail: Die Optik wirkt trotz großer technischer Klasse bei vielen Kursen etwas detailarm, während die Waffen wenig innovativ und nützlich ausgefallen sind: Gerade im 'Battle' sind nur die Lenkraketen vernünftig zu gebrauchen. Die Steuerung wurde grundlos komplex gestaltet: Auf Geraden lässt sich unverständlicherweise kein Turbo zünden, dafür braucht Ihr in Kurven gleich mehrere Tasten, um vernünftig zu sliden.

Ulrich Steppberger


Über den Wolken...: Hier ist genaues Fahren besonders wichtig; nur ein einziger Ausritt über die Begrenzung, und es geht weit hinunter.







Polar zeigt den anderen, wie ein Meisterslider aussieht. Im verwinkelten Stadion ist Kartbeherrschung besonders wichtig, um flott um die engen Kurven zu kommen.



Vorsicht, kalt und rutschig: Auf den vereisten Abschnitten reagieren Eure Vehikel nur schlecht auf Lenkbewegungen.

Das Handling Eurer Kartflitzer ist einsteigerfreundlich: Neben einer direkten Lenkung braucht Ihr zu Beginn nur Gas und (Hand-) Bremse, weitere Knöpfe dienen zur Extra-Aktivierung und für Sprünge. Anfangs reicht das aus, um das Achterfeld im Staub stehen zu lassen, doch bald müsst Ihr auch die Feinheiten lernen, mit denen Ihr Euer Gefährt schneller um die Kurse jagt: Einen Turbo könnt Ihr nicht auf simplen Tastendruck aktivieren, sondern müsst ihn Euch erst erarbeiten. Das schafft Ihr auf zwei Arten: Durch besonders lange und weite Sprünge bekommt Ihr die 'zweite Luft' und braust bei der Landung eine Weile flotter über den Asphalt. Die andere Möglichkeit ist der komplexere „Slide": Springt Ihr in eine scharfe Kurve, schleudert Ihr mit quietschenden Reifen und Gummiabrieb schneller um die Biegung als sonst. Achtet dabei auf den Qualm Eures Auspuffs: Färbt sich dieser schwarz, könnt Ihr mit der L1-Taste den Turbo zünden. Gelingt Euch das dreimal, hält die Wirkung auch nach Kurvenende etwas an.

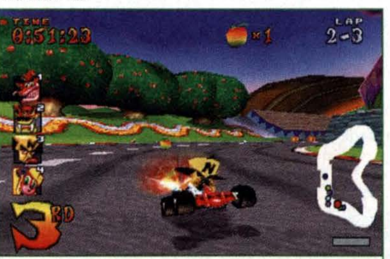
Aber nicht nur faire Mittel stehen Euch zur Verfügung: Neben im Boden eingelassenen Turbo-Pads findet Ihr auf den Strecken Äpfel, die Eure Kraft erhöhen, sowie Holzkisten, in denen sich viele Extras verstecken. Neben tückischen Lenkraketen und explodierenden Bowlingkugeln sind auch die gefürchteten TNT-Kisten dabei. Rammt Ihr eine, müsst Ihr sie durch schnelles Hüpfen wieder abschütteln, sonst geht Ihr krachend in die Luft. Habt Ihr außerdem zehn Äpfel eingesammelt, richten die Waffen sogar noch mehr Schaden an.

Im Abenteuer-Modus braust Ihr mit Eurem Kart durch die vier Abschnitte der Bandicoot-Insel und tretet zu Rennen an. Die 18 Strecken orientieren sich dabei an bekannten Schauplätzen der „Crash Bandicoot"-Trilogie und sind mit Hindernissen gespickt: So stehen bei einem Szenario fleischfressende Pflanzen am Rand, die nach Euch schnappen, oder feuerspeiende Götzen setzen unachtsame Fahrer in Brand. Schafft Ihr den ersten Platz, bekommt Ihr einen Pokal verliehen, der Euch weitere Pisten zugänglich macht und den Weg zu den Duellen mit den Obermotzen ebnet. Außerdem kann jeder Kurs in zwei weiteren Varianten bezwungen werden, um spezielle Wettbewerbe freizuschalten. Beim Rätsellauf müsst Ihr nebenbei die gut versteckten Buchstaben 'CTR' ergattern, während im Zeitlauf der Rennrekord das Ziel ist: Neben geschicktem Turboeinsatz braucht Ihr hier vor allem die herumliegenden Zeitkisten, die wertvolle Sekunden auf der Uhr einbringen.

Tretet Ihr mit vier Freunden zu Rennen an, fahrt Ihr entweder in einem normalen Lauf oder dem Pokalwettbewerb gegeneinander an. Computer-Crashs fahren jedoch keine mit. Außerdem steht Euch der 'Battle' zur Verfügung: Hier geht es in speziellen Arenen nur darum, die anderen mit Hilfe von Extras möglichst oft zu treffen ohne selbst von einem Geschoss erwischt zu werden. Lobenswert ist dabei die freie Einstellbarkeit der Optionen: Ihr bestimmt für jede Waffe, ob sie beim bevorstehenden Duell auftaucht. *us*

Wie bei den Vorgängern

sorgt auch diesmal Ex-„Devo"-Frontmann Mark Mothersbaugh als „Mutato Muzika" für die musikalische Untermalung. Der typisch bizarre „Crash Bandicoot"-Klang bleibt so auch beim Beutelratten-Rennspieldebüt erhalten. Eine nette Sache für Fans, wir hätten uns allerdings etwas mehr Abwechslung und ausgefeiltere Klänge gewünscht.



Keine Gefahr von hinten: Der Radar hilft zwar bereits, doch genauer seht Ihr Euch kurz auf Knopfdruck um.

BEI UMFANG UND PRÄSENTATION von "Crash Team Racing" gibt es nichts zu meckern: Viele Spielmodi, massig Strecken und tadellose Technik begeistern jeden Hobby-Kart-Fahrer. Im Vergleich mit dem direkten Konkurrenten "Speed Freaks" ziehen Crash & Co. dennoch den kürzeren. Bei der Optik schenkt sich das Fun-Racer-Duo nichts: Die Pisten scrollen bei beiden Spielen flüssig über den Bildschirm, doch Funcoms verrückter Renner wirbelt mehr Details sowie animierte Objekte über die Mattscheibe. Auch in punkto Spielablauf hat der Konkurrent die Nase vorn: Während Ihr bei "CTR" zeitweise behäbig über die Kurse zuckelt und verzweifelt versucht, in der nächsten Kurve einen 'Dreifach-Hüpf-Boost' auszuführen, flitzt Ihr in "Speed Freaks" mit dosiertem Turbo-Einsatz über hübsch designte Strecken.

Oliver Schultes



Ich glaub', es tickt: Habt Ihr eine Kiste auf dem Schädel, hilft nur hektisches und sofortiges Knopfgehämmere.


Jeder gegen jeden: Nehmen vier Spieler am 'Battle' teil, können allerdings auch Mannschaften gebildet werden.



Ambitionierte Kart-Flitzerei mit Abenteuer-Modus für Solisten und sehr vielen Strecken, aber trotzdem etwas eintönig und mit unnötig komplizierter Steuerung.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

Dynamite Cop

ENTWICKLER:
SEGA, JAPAN
(WWW.SEGA.COM)



Keine Macht den Schurken: Hat Jean eine Schusswaffe aufgegabelt, macht sie den Pöbel aus der Entfernung platt.

***"DYNAMITE COP" MACHT VIEL** aus dem beschränkten „Hau sie platt"-Konzept. Die Missionen stecken voller witziger Gags im Hintergrund und bei den aufnehmbaren Waffen: Selbst mit Semmelknödeln streckt Ihr die Feinde nieder. Der ordentliche Sound erhöht zudem die Nervenkitzel-Stimmung. Aus der simplen Steuerung zaubert Ihr überraschend viele Moves, besonders zu zweit prügelt es sich dank mehrerer Spielvarianten sehr unterhaltsam. Einziger echter Mangel ist der Umfang: Zwar sind die drei Missionen trotz einiger gemeinsamer Abschnitte abwechslungsreich und laden zum Erkunden ein, jedoch schaffen selbst Einsteiger dank Continues einen Auftrag in 20 Minuten. Wenn Euch der knappe Umfang nicht stört, ist „Dynamite Cop" ein heißer Action-Tipp.*

Ulrich Steppberger

Garstige Piraten haben einen Luxuskreuzer mitsamt der Präsidententochter gekapert – das könnt Ihr natürlich nicht zulassen. Drei Prügelspezialisten stehen zur Wahl, jeder Kämpfer beherrscht ein anderes Tritt- und Schlagrepertoire. Die drei Missionen führen Euch auf verschiedenen Routen durch das Schiff, Schlüsselpunkte wie Zwischen- und Endbosse sind aber gleich. Ihr vermöbelt (wahlweise auch zu zweit) jeden Schurken, der sich Euch in den Weg stellt. Auch Mobiliar und verlorene Waffen sind nutzbar: Mit einem Raketenwerfer oder einem Tischwurf stellt Ihr die Feinde kalt. Neben Erste-Hilfe-Kästen zur Auffrischung freut Ihr Euch über 'P'-Symbole: Habt Ihr fünf, haut Ihr für eine Weile besonders kräftig zu. Zwischen den einzelnen Station warten Geschicklichkeitsübungen: Leuchtet eine Warnung auf, müsst Ihr schnell einen bestimmten Knopf drücken, um damit besonders effektiv einen Bösewicht zu plätten. Habt Ihr alle drei Missionen bestanden, stehen sie Euch leicht verändert und schwerer erneut zur Wahl; außerdem schaltet Ihr mehrere Boni frei, darunter einen Comic und den obskuren Oldie 'Tranquiliser Gun'. Leider ist die PAL-Anpassung schlampig. *us*

Muster von Mowin, Tel. 0821/3490226



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant, den Test der Japan-Version "Dynamite Deka 2" findet Ihr in MAN!AC 8/99.

Suzuki Alstare Racing

ENTWICKLER:
CRITERION, GB
(WWW.CRITERIONSTUDIOS.COM)



Rasend durch die Stadt: Die dichtbebaute City überzeugt durch coole Nachtatmosphäre und verwinkelte Kursführungen.

***NICHT SCHLECHT:** „Redline Racer" sah man das Potenzial an, „Suzuki Alstare Racing" nutzt dieses nun etwas mehr aus. Die grafische Frischzellenkur kommt wie gerufen und gibt der Flitzerei ein ansprechenderes Aussehen, besonders die neue Stadt gefällt. Die Fahrer sehen allerdings immer noch etwas unförmig aus, auch die Motoren der Zweiräder klingen nach wie vor eintönig brummend. So fein die kosmetischen Aufbesserungen sind, das eigentliche Spiel kommt nicht über solides Mittelmaß hinaus – dazu laufen die Meisterschaften zu gleich ab. Finessen bietet die simple Steuerung kaum, des öfteren habt Ihr mit der Kursführung mehr zu kämpfen als mit den Gegnern. Gut für ein Rennen zwischendurch, die anderen Ubi-Soft-Rennspiele sind jedoch besser.*

Ulrich Steppberger

In Japan als „Redline Racer" erschienen, bekam Criterions Motorradrennen mit dem „Suzuki Alstare"-Team einen schlagkräftigen Sponsor aus der Superbike-Meisterschaft und einige Verbesserungen verpasst. Neben Einzelrennen in einem Achterfeld oder nur gegen die Uhr sowie einem Splitscreen-Duell (leider ohne Computergegner) auf zwölf Kursen startet Ihr die Meisterschaft: Hier müsst Ihr Euch über Anfängerrennen in das Reserveteam hocharbeiten, um schließlich eine Werksmaschine zu erhalten und den Titel anzusteuern. Dazu tretet Ihr nacheinander in neun Ligen mit je drei Rennen an, die auf drei Schwierigkeitsgrade verteilt sind: Bevor es losgeht, schraubt Ihr kurz an Lenkung, Beschleunigung und Bremskraft Eures Zweirads. Nur wenn Ihr in der Gesamtwertung auf dem ersten Platz landet, kommt Ihr weiter. Damit Ihr nicht die Auspuffgase schnuppert, seid Ihr mit einem Turbo ausgerüstet.
Die PAL-Version läuft erfreulicherweise mit Vollbild und hoher Geschwindigkeit. Außerdem bekam die Optik eine komplette Verschönerungskur verpasst – das Resultat sieht erkennbar besser aus. Als besonderer Bonus freuen sich PAL-Spieler über zwei neue Strecken sowie ein städtisches Szenario. *us*



ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant. Das Japan-Original "Redline Racer" wurde in MAN!AC 7/99 mit 64% Spielspaß getestet.

24 Stunden rund um die Uhr: www.arjay-games.de

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2, 50668 Köln
Fax: 0221-1607179
webmaster@arjay-games.de

Sony Playstation
Nintendo 64
Sega Dreamcast
Game Boy Color
NEO GEO Pocket
DVD Video
Merchandise



Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP 'N' RUN®

DVD VIDEO

Alle Neuheiten aus USA und Germany auf Lager. Auf Wunsch bestellen wir Ihnen jeden Titel.



Sega Dreamcast

Artikel	Preis
Grundgerät PAL inkl. Joypad + Modem	499,00
Joypad	59,95
Keyboard	59,95
Rumble Pak	59,95
VMU Memory Card	59,95
RGB Kabel	49,95
Lenkrad	129,95
Arcade Joyboard	99,95
PAL - Software	
Blue Stinger	109,95
Buggy Heat	89,95
Dynamite Cop 2	89,95
Evolution	99,95
Expandable	89,95
F1 World Grand Prix II	99,95
Fighting Force 2	109,95
Hydro Thunder	109,95
Jeremy McGrath Supercross	99,95
Killer Loop	99,95
Metropolis Street Racer	109,95
MDK 2	99,95
NBA 2000	89,95
NBA Showtime	99,95
NFL Blitz 2000	109,95
Plasma Sword: Star Gladiator 2	99,95
Power Stone	99,95
Racing Simulation 2	89,95
Ready 2 Rumble	109,95
Red Dog	89,95
Revolt	99,95
Sega Rally 2	109,95
Shadowman	99,95
Snow Surfers	89,95
Sonic Adventures	89,95
Soul Calibur	109,95
Soul Fighter	109,95
South Park: Chef´s Luv Shack	99,95
Speed Devils	109,95
Suzuki Alstare Racing	99,95
Toy Commander	89,95
Trickstyle	89,95
UEFA Striker	109,95
Virtua Fighter 3tb	89,95
World League Soccer	89,95
Worms: Armageddon	99,95
WWF Attitude	119,95
Jap. Software	
Berserk	139,95
Carrier	139,95
Castlevania Resurrection	139,95
D2	149,95
Death Crimson 2 Lightgunshooter	139,95
Giga Wing	139,95
JoJo´s Bizarre Adventure	139,95
Maken X	139,95
Plasma Sword: Star Gladiator 2	139,95
Speed Devils	139,95
Street Fighter III	139,95
Virtua On2	139,95
Virtua Striker 2	139,95
Zombie Revenge	139,95



Sony Playstation

Artikel	Preis
Grundgerät Dual Shock	249,00
Controller Dual Shock	59,95
Fanatec Lenkrad Speedster	189,95
Fanatec Lenkrad Rally	139,95
Ace Combat 3	129,95
Armorines: Project S.W.A.R.M	99,95
Bass Landing inkl. Angel-Controller	179,95
Beatmania	99,95
Black Bass vs Blue Marlin	129,95
Cool Boarders 4	119,95
Crash Team Racing	89,95
Cyber Tiger: Tiger Woods 2	99,95
Dino Crisis	99,95
Disc World Noir	99,95
Dune 2000	99,95
Fatal Fury Wild Ambition 3D	129,95
Fighting Force 2	99,95
Final Fantasy Anthology	149,95
Final Fantasy VIII	109,95
Formel 1 99	89,95
Grandia	139,95
Gran Turismo 2	99,95
Grand Theft Auto 2	99,95
Magical Tetris Challenge	89,95
Marvel vs Capcom	99,95
Medal of Honor	139,95
Messiah	129,95
Metal Gear Special Missions	49,95
Mission Impossible	99,95
Music 2000	99,95
NBA 2000	99,95
Need for Speed 5	129,95
No Fear: Downhill Mountain Bike	129,95
Omikron: The Nomad Soul	99,95
Pac Man World	99,95
Pop´n Music	89,95
Rainbow Six	99,95
Resident Evil 3: Nemesis	139,95
Ronin Blade	99,95
Shadowman	89,95
Soul Reaver	99,95
South Park	99,95
Speed Freaks	84,95
Spyro the Dragon 2	89,95
Star Wars: Episode 1	99,95
Suikoden 2	99,95
Tail Concerto	129,95
Tarzan	99,95
Test Drive 6	119,95
Thousand Arms	129,95
Tomb Raider IV	99,95
Tomorrow Never Dies	99,95
Tony Hawk´s Pro Skater	99,95
Twisted Metal 4	119,95
Um Jammer Lammy	99,95
Vandal Hearts 2	129,95
Warpath: Jurassic Park	99,95
WCW Mayem	129,95
Wip3out	89,95
Wu-Tang: Shaolin Style uncut	129,95
WWF Attitude	99,95



Nintendo 64

Artikel	Preis
Grundgerät Donkey Kong Pak + 4MB	299,00
Grundgerät Color Edition	199,00
Memory Card	39,95
Expansion Pak 4MB	69,95
Rumble Pak	39,95
Joypad jetzt auch in Purple Clear	59,95
Armorines: Project S.W.A.R.M uncut	129,95
Box Champions 2000	129,95
Command & Conquer 64	119,95
Daikatana	129,95
Donkey Kong 64	139,95
Duke Nukem Zero Hour uncut	129,95
Earthworm Jim 3D	99,95
Fighting Force 64	129,95
Gauntlet Legends	129,95
Hybrid Heaven	119,95
Jet Force Gemini	119,95
Perfect Dark	129,95
Rainbow Six	109,95
Rayman 2	129,95
Ready 2 Rumble	129,95
RTL World League Soccer	109,95
Ruff & Tumble	119,95
Smash Bros.	99,95
South Park: Chef´s Luv Shack	99,95
South Park: Rally	99,95
StarCraft 64	129,95
Turok: Legenden d.verl.Landes uncut	129,95
Top Gear Rally 2	129,95
WCW Mayem	99,95
World Driver Championship	129,95
Worms: Armageddon	129,95
Wrestlemania 2000	129,95
WWF Attitude	129,95



NEO GEO Pocket



Artikel	Preis
Grundgerät COLOR versch. Farben	179,00
Headphones SNK	29,95
Bio Motor Unitron us	89,95
Cherry Master us	89,95
Fatal Fury First Contact	89,95
Magical Drop us	89,95
Metal Slug 1st Mission us	89,95
Pacman us	89,95
Puyo Pop us	89,95
The King of Fighters R1 us	89,95
The King of Fighters R2 us	89,95
Turf Masters Golf us	89,95



Game Boy Color

Artikel	Preis
Grundgerät versch. Farben	149,00
Light Max 2	39,95
Color Power Set	49,95
1942	69,95
Ghosts´n Goblins	69,95
Mario Golf	69,95
Pokemon Blue Edition	69,95
Pokemon Red Edition	69,95
Spieleberater Pokemon	24,95
Resident Evil 1	69,95
Street Fighter Alpha	69,95
Tarzan	69,95

Über 18er Titel, Neuheiten und weitere Artikel geben wir Ihnen gern telefonisch Auskunft...!

0221-1607111

*Versandkosenfrei bestellen

*Wir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,-. Darunter berechnen wir DM 5,- Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebühren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Gewicht). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Ware berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Wir übernehmen keine Haftung für Inkompatibilität. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Preise in DM.

ENTWICKLER:
Boss Game Studios, USA
(www.bossgames.com)

World Driver Championship



Comeback von Boss Game Studios: Der amerikanische Entwickler lieferte mit „Top Gear Rally" eines der besten Rennspiele fürs N64 (79% in MAN!AC 12/97). In „World Driver Championship" rast Ihr aber nicht durch Schnee und Schlamm, sondern spürt in windschnittigen GT-Sportwagen den Rausch der Geschwindigkeit. Ihr beginnt in der C-Klasse und entscheidet Euch zu Beginn Eurer Karriere für einen Rennstall. Originalautos gibt's keine, das geübte Rennfahrer-Auge erkennt aber Flitzer der Marken Porsche, Ferrari und Lotus. Auch die unverwechselbare Viper aus dem Hause Dodge ist mit von der Partie. Die Boliden unterscheiden sich deutlich in Fahrverhalten und Leistungsdaten. Also nehmt Ihr für ein paar Proberunden Platz und entscheidet dann, wem Ihr das Vertrauen schenkt. Eure Mechaniker übernehmen das komplette Fahrzeugtuning – Ihr habt leider keinen Einfluss auf Flügeleinstellung, Bremsverhalten oder Reifenwahl. Euer Ziel im Karriere-Modus: Platz 1 der Rangliste. Ihr beginnt an der 30. Stelle und erhaltet nach jedem Rennen Punkte. Anfangs wählt Ihr aus zwei Meisterschaften, die bereits nach zwei Rennen zu Ende sind – 18 Bewerbe mit unterschiedlichen Strecken und Gegnern gibt's insgesamt. Eine Qualifikationsrunde entscheidet über Euren Startplatz. Steht Ihr schließlich mit dem Goldpokal auf dem Podest, rückt Euer Team bald einen schnelleren Wagen heraus. Doch Ihr seid mit Eurem Arbeitgeber nicht verheiratet – auch andere Rennställe suchen gute Fahrer und unterbreiten ihr Angebot.

Das Fahrverhalten der GT-Boliden ist anspruchsvoll, wenn auch nicht hundertprozentig realistisch – Ihr gleitet wie auf einer Eisfläche. Den Wagen im letzten Moment noch vor dem Abflug bewahren ist unmöglich; wenn Ihr nicht rechtzeitig bremst, landet Ihr in Kiesbett oder Mauer und verliert wertvolle Zeit. Eure sieben Gegner fahren aggressiv, schubsen von hinten oder drängen Euch von der Piste. 18 Rundkurse wurden in drei Ausbaustufen aufs Modul gepackt und dürfen auch rückwärts oder spiegelverkehrt befahren werden. Neben dem Karriere-Modus bestreitet Ihr Arcade- oder Zeitrennen, gegen einen menschlichen Mitspieler könnt Ihr ebenfalls antreten.

Im Vergleich zum US-Original wurde der Schwierigkeitsgrad etwas gesenkt. Zu Beginn Eurer Karriere erreicht Ihr nun trotz unvermeidbarer Dreher und Bandencrashs vordere Platzierungen. Auch die Punktstaffelung ist einsteigerfreundlicher, Ihr kommt schneller an bessere Fahrzeuge und neue Verträge. PAL-Balken seht Ihr keine, zudem wurden alle Menütexte eingedeutscht. Musikalisch herrschen rockige Rhythmen vor, die sich aber kaum unterscheiden. *ts*

Überholen leichtgemacht? Vergesst es! Die Gegner-KI kennt die Unterschiede zwischen 'Weg versperren', 'Drängeln', 'Schubsen' und 'Auffahren lassen'.

Nerviges Detail

am Rande ist der an sich lobenswerte Highres-Modus von "World Driver Championship". Wie bei der US-Version läuft das Spiel nicht etwa in höherer Auflösung, sondern das Bild wird gequetscht. Oben und unten seht Ihr deshalb fette schwarze Balken. Zwar benötigt Ihr für die Highres-Auflösung kein RAM-Pak, Highres-Vollbild wäre den vielen Besitzern der N64-Speichererweiterung aber bedeutend lieber.

So sieht der Highres-Modus auf Eurem Fernseher aus: Riesige schwarze Balken.

KOPF-AN-KOPF-RENNEN auf der N64-Piste: „World Driver Championship" zieht mit der bisherigen Autorenn-Referenz „Top Gear Overdrive" gleich. Während Kemcos Rock-Racer mit pfeilschneller Optik, vielen Abkürzungen und Vierspieler-Modus vor allem den Arcade-Fan begeistert, ist die Midway-Raserei für Rennsport-Anhänger die Nr. 1. Der Karriere-Modus motiviert enorm, durch das Ranglistensystem kommt jeder voran – der eine langsamer, der andere schneller. Optisch ist „World Driver Championship" kaum schlechter als das bisher schönste N64-Rennspiel – "Star Wars Racer". Kein Nebel, kaum Pop-Up und eine konstant hohe Bildrate geben keinen Grund zur Klage, die Fahrzeug-Optik und witzige Streckendetails wie das Hard-Rock-Cafe in Las Vegas oder ein Segelflieger über dem Schwarzwald begeistern. Nicht so erfreut bin ich über das Fahrverhalten – anders als bei "Gran Turismo" habt Ihr nicht das Gefühl, in einem 'richtigen' Sportwagen zu sitzen. Und dass Ihr überhaupt keine Tuning-Möglichkeiten besitzt, ist für eine Rennsimulation unverzeihlich. Könnt Ihr darauf verzichten und habt Ihr nur ein N64 im Rennstall, ist "World Driver Championship" erste Wahl!

Thomas Szedlak

HERSTELLER	Midway
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	84%
SOUND	62%

Spielspaß **83%**

ACTION

STRATEGIE

PRÄSENTATION

MULTIPLAYER



Tolle Sportwagen-Simulation mit motivierendem Karriere-Modus und beeindruckender Optik.





Zu zwei fahren noch zwei CPU-Gegner mit (links). Im Karriere-Modus wechselt Ihr ab und zu das Team (oben).

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant. Den Importtest lest Ihr in MAN!AC 8/99.

ACTIVATED Tel. 030 399 918 0





MP3 Player

2 in 1 MODUL

- Plug and Play – Einstecken und fertig !
- MP3 CDs (ISO 9660 Format) können sofort abgespielt werden
- Weit über 100 Titel (>12 Stunden pro CD) möglich
- WinAMP Oberflächen können über Memorycard geladen werden
- Professionelle Qualität durch Micronas Decoderchip
- Vorbereitet für Infrarotfernbedienung
- Formschönes Gehäuse
- ID3 Tag Informationen werden dargestellt (Künstler, Titel usw.)
- Abspiellisten können erstellt werden (Sicherung auf Memorycard)
- Übersichtliche Bedienoberfläche auf dem Fernseher
- Zusätzlichen Kopfhörerausgang
- Autostart-Funktion (kein Fernseher nötig)
- Für jede PlayStation mit Parallelport (alle außer SCPH-9002)
- Kompletter ACTIVATOR (Schummelmodul) mit eingebaut !
- Alle ACTIVATOR-Funktionen
- Lieferung wie beim ACTIVATOR incl. RGB-KABEL und Cheatbuch !

ProMarkt









3349 Unverbindliche Preisempfehlung nur 149,99 DM
3350 ohne Activator-Zusatzfunktionen nur 99,99 DM



DER ACTIVATOR IST EIN VOLLWERTIGES SCHUMMELMODUL, DAS AUCH EINE SPEZIELLE ZUSATZ-FUNKTION HAT. 500 DEUTSCHE CODES SIND BEREITS PROGRAMMIERT, NEUE KÖNNEN ÜBER JOYPAD EINGEGEBEN WERDEN. IM OFFIZIELLEN CHEATHEFT BEFINDEN SICH CA. 6500 CODES FÜR DEN ACTIVATOR. ALS BONUS LEGEN WIR NOCH EIN RGB-KABEL BEI, DAMIT SIE DIE IMPORTSPIELE AUCH IN FARBE BEWUNDERN KÖNNEN.

ORIGINAL ACTIVATOR+OFFIZIELLES CHEATHEFT+RGB-KABEL

KOMPLETT IM SET NUR 49,99 DM

KOMPRIMIERTE MEMORYCARDS

8 MB (120 Block)	22,99 DM	1708
24 MB (360 Block)	34,99 DM	1724
40 MB (600 Block)	41,99 DM	1740
56 DM (840 Block)	49,99 DM	1756
72 MB (1080 Block)	59,99 DM	1772



MEMORYCARDS OHNE KOMPRESSION

- mit LCD-Display √
- absolut Datensicher √
- keine Verzögerung √

2 MB (30 Block)	18 DM	1802
3 MB (45 Block)	27 DM	1803
4 MB (60 Block)	36 DM	1804
6 MB (90 Block)	48 DM	1806
8 MB (120 Block)	58 DM	1808

1701



1 MB MEMORYCARDS

in 5 Farben lieferbar
Stück nur 9 DM
ab 10 Stück je nur 7 DM

3034



34,99 DM
ACT-PAD

SUPERCHIP®

- SYPOC-Tech. √
- spielt Importe +++ √
- für alle Modelle √
- 100% getestet √
- Stealth-Modus √
- incl. Einbaupläne √
- FinalFantasy8 kompatibel √

1001

EXCLUSIV: DINO CRISIS (US) + RESIDENT EVIL 3 (J) KOMPATIBEL ! INCL. FARBANLEITUNG A3 !

Stück	15 DM
3 St. je	12 DM
5 St. je	7,80 DM
10 St. je	5,90 DM
25 St. je	5,56 DM
50 St. je	4,98 DM

GAME ENHANCER

- Schummelmodul √
- Spielt Importe ab √
- komplett englischsprachig √
- eigene Codes eingeben √
- speichert bis zu 500 Codes √
- Baugleich PS Hacker, Game Hunter... √

3128 3149





19,99 DM 49,99 DM

ARPEX

- Verbindet Schummelmodule mit PC √
- Verbindung mit (fast) jedem Modul √
- Anschluß an PC-Druckerschnittstelle √
- Cheateingabe über PC √
- Cheatsuche über PC √
- Cheatmanagement am PC √
- Memorycards abspeichern auf PC √
- Modul-Updates (BIOS) möglich √
- Incl. Software für Win 95 √



3049

unsere 1. Wahl für Memorycard-Management

49,99 DM
unverbindliche Preisempfehlung

Screenshot Ramnet Software Win95

Mit dem Ramnet wird die Organisation Ihrer Spielstände zum Kinderspiel. Memorycards können innerhalb von 20 Sekunden 1:1 kopiert werden, und zwar auch ohne PC (Software und Anschlusskabel incl.) ! Mit PC (WIN95/98/DOS) eröffnet sich der ganze Komfort. Sie können Spielstände auf Festplatte oder Diskette kopieren und arrangieren, per email verschicken oder neue Spielstände aus dem Internet laden. Das Ramnet arbeitet mit Batterien und ist somit absolut portabel. Netzbetrieb ist möglich. Software und Anleitung sind selbstverständlich auf Deutsch. Die Spielstände sind DexDrive™-kompatibel.



Virtual Gun

Die Ultimative PlayStation-Waffe mit Rückschlagfunktion.
Realistisches Waffenverhalten - Wie in der Spielhalle !
incl. Fusspedal und GCon-Kabel nur 119 DM **3119**





PSX-GEHÄUSE

- der neue coole Look √
- für jede PSX (ausser 1002) √
- incl. deutsche Anleitung √
- einfacher Umbau √

BLAUTRANSPARENT
SCHWARZTRANSPARENT





TELEFONISCHE BESTELLANNAHME MO–FR 10–18 UHR TEL. 030 399 918 0
FAX 030 399 031 57 INTERNET: WWW.ACTIVATED.DE

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT - VERSANDKOSTENPAUSCHALE 10 DM, BEI NACHNAHME 15 DM - ES GELTEN UNSERE AGBS

ENTWICKLER:
UNIVERSAL INTERACTIVE, USA
(WWW.XENAGAME.COM)

Xena: Warrior Princess



Im Kampf mit verfeindeten Amazonen: Habt Ihr Eure Freundin Gabrielle befreit, steht sie Euch tatkräftig zur Seite.

***Netter Gag am Rande:** Die Entwickler von Universal Interactive sind offenkundig Fans von Steven Spielbergs Schocker "Der Weiße Hai". Im zweiten Level springt Ihr im Hafengelände über Kisten ans andere Ufer. Dort hängt (wie im Film) eine meterlange Haitrophäe kopfüber nach unten an einem Holzgestell. Schlagt Ihr auf den Meeresräuber ein, spuckt er verspeiste Gegenstände aus. Neben Fischen purzeln Dolche, Surfbretter, Anker und andere Sachen aus seinem Maul (siehe Bilder).*

PS Xena, die bekannte Fernsehserien- und Comic-Kriegerin, feiert ihr Playstation-Debüt. Wie es sich für eine furchtlose Amazone gehört, ist ihr Konsolen-Auftritt begleitet von Schwert-Geklirr, mystischen Fabelwesen und wildem Kampfgeschrei.

"Xena: Princess Warrior" ist eine Mixtur aus Hack'n'Slay und 3D-Action-Adventure: In der Haut der berühmten Kriegerin müsst Ihr Euch mit Waffengewalt durch mehr als 20 dreidimensionale Level schlagen, Eure Freundin Gabrielle befreien und die Wiederkehr eines bösen Dämons vereiteln. Via Analog-Stick oder Digi-Pad dirigiert Ihr die Amazone aus der Third-Person-Perspektive durch die einzelnen Abschnitte. Trefft Ihr auf einen Feind, setzt Ihr ihn mit Schwerthieben, Tritten oder Eurer Distanzwaffe – dem Chakram-Ring – außer Gefecht. Letztere benutzt Ihr mit gedrückter R1-Taste: Die Kamera zoomt dabei näher an die Heldin heran, und mit dem X-Button schleudert Ihr den tödlichen Ring in Blickrichtung davon. Während des Fluges dürft Ihr die Bumerang-Waffe in alle Richtungen lenken und so auch Gegner erledigen, die hinter einer Wegebiegung lauern. Im Nahkampf kombiniert Ihr Schwertschläge und Fußtritte zu vernichtenden Combo-Attacken, blockt feindliche Hiebe oder bringt Euch mit artistischen Flik-Flak-Einlagen außer Reichweite. Kleinere Abgründe überwindet Ihr mit beherzten Sprüngen, größere mit einer eleganten Flugrolle. Herumliegende Power-Up-Kugeln verleihen Euren Waffen kurzzeitig magische Kräfte, die Angreifer einfrieren, verbrennen oder mit zuckenden Blitzen vernichten. Lebenselixiere bringen verloren gegangene Energie wieder zurück.

Der tätowierte Bösewicht bedroht einen hilflosen Dorfbewohner. Doch mit Xenas Chakram erledigt Ihr den Schurken aus sicherer Entfernung.

Für Abwechslung in dem Gemetzel sorgen simple Schalterrätsel sowie verschiedene Aufgaben innerhalb eines Levels. So müsst Ihr beispielsweise den Seher eines Dorfes finden, befreien und anschließend auf dem Rückweg vor den zahlreichen Angreifern schützen. In dieser Weise arbeitet Ihr Euch durch lichtdurchflutete Wälder, brennende Städte, schauerliche Verliese, verschneite Bergpfade, dampfende Lavahöhlen und vernichtet zahlreiche Zwischengegner (u.a. Zyklopen, Drachen sowie Golems), bis Ihr schließlich dem furchteinflößenden Dämon Kalabrax gegenüber steht.

Während des Abenteuers sorgt die ausgezeichnete Rumble-Unterstützung für zusätzlichen Realismus. *os*

"XENA: WARRIOR PRINCESS" HAT MICH POSITIV ÜBERRASCHT: Das eigentlich stumpfsinnige 'Hau drauf'-Prinzip wurde so nett verpackt, dass man das Joypad nicht mehr aus der Hand legen will. Angefangen von der hübschen Optik mit zahlreichen Details wie wegfliegenden Vögeln sowie flüssigen Animationen, bis hin zu dem exzellenten Soundtrack ist die gesamte Präsentation auf hohem Niveau. Durch die eingestreuten Mini-Aufträge kombiniert mit kleineren Rätseleinlagen kommt die nötige Abwechslung ins Spiel: So müsst Ihr Euch beispielsweise eine Harfe erkämpfen und im letzten Level damit ein Dimensionstor öffnen. Was "Xena" allerdings von einer höheren Wertung trennt ist die hakelige Steuerung und der viel zu niedrige Schwierigkeitsgrad – selbst Hobbykrieger sind nach sechs Stunden durch.



Oliver Schultes

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	81%
SOUND	86%





ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

3D-Schwert-Action im Xena-Universum: Optisch und akustisch ein Genuss, auf Dauer eintönig.









Xena in Gefahr: Ob drei Schwertkämpfer gleichzeitig, riesige Fabelwesen oder Angriff aus der Luft (von links nach rechts).

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant. Für das N64 erscheint in Kürze das Beat'em-Up "Xena: The Talisman of Fate", das sich inhaltlich jedoch stark von der PS-Fassung unterscheidet.

ENTWICKLER:
VIDEO SYSTEM, USA
(WWW.VIDEOSYSTEMUSA.COM)

F1 World Grand Prix

Eine Frage des Geldes: *Sportlizenzen für Videospiele sind eine feine, aber teure Angelegenheit. Besonders FIA-Präsident Bernie Ecclestone stockt die Portokasse des Automobilverbandes gerne durch dicke Lizenzgebühren auf. Für ihre "Racing Simulation 2" waren Ubi Soft allerdings die Forderungen im zweistelli-*



gen Millionen-Mark-Bereich etwas zu viel. So mussten Spieler auf sämtlichen Plattformen, von PC bis Dreamcast, auf echte Daten und Namen verzichten. Als Folge der fehlenden Lizenz wurden besonders von der PC-Version weniger Einheiten verkauft als erwartet. Um ihre kommenden F1-Simulationen wieder ganz nach vorne zu bringen, haben die Franzosen nun zu einem kleinen Trick gegriffen. Durch ein eben geschlossenes Abkommen mit dem Publisher Video System, kommt Ubi für die Saisonen 1999 und 2000 wieder in Reichweite der Lizenz. Video System besitzt nämlich noch die FIA-Rechte, so dass zukünftige F1-Produkte der Zweckgemeinschaft mit realistischen Daten aufwarten werden. Geplant sind Produkte für sämtliche aktuellen und zukünftigen Konsolen. Auf diesen Dreh ist im übrigen vorher auch schon Konami und Eidos gekommen...

Nachdem der Dreamcast bereits vom Formel-1-Experten Ubi-Soft mit seiner „Racing Simulation 2" bedacht wurde, liefert nun auch Video System auf der Sega-Konsole einen Beitrag zum beliebten Genre. Dabei profitiert der „F1 World Grand Prix" von der offiziellen FIA-Lizenz des japanischen Herstellers. Allerdings sollten sich echte F1-Freaks nicht zu früh freuen, der kostenintensive Namensschacher gilt bei diesem Spiel nämlich nur für die Saison 1998. Auf den Sepang-Kurs oder den Rennstall British American Racing müsst Ihr also verzichten (was ja eigentlich auch kein so großer Verlust ist). Ansonsten findet Ihr aber alle Optionen und Spielmodi, die heutzutage zum Standard einer F1-Simulation gehören.

So dürft Ihr für Eure Ausflüge auf die Pisten vom brütend heißen Melbourne bis zum dauertrüben Silverstone aus drei Einzel- und einer Zweispielervariante wählen. Mangelt es Euch an menschlichen Mitstreitern, dann nehmt Ihr's eben in Einzelrennen bzw. Championat allein gegen die 21 Computerfahrer auf oder kämpft im Zeitrennen um Sekundenbruchteile. Bei diesem Wettbewerb dürft Ihr übrigens auch Euer Phantom auf die Strecke bitten, das sich zusammen mit Eurer Bestzeit auf dem Visual Memory verewigen lässt.



Im Zeitrennen tretet Ihr gegen Eure Bestzeit in Gestalt eines Phantom-Fahrzeugs an

Auf die Dauer spannender ist natürlich der direkte Vergleich mit den CPU-gesteuerten Konkurrenten. Ob Ihr nun einzelne Rennen bevorzugt oder Euch gleich an der Gesamtsaison 1998 versuchen wollt, Eure Optionen im Vorfeld bleiben die gleichen. Wählt also Euren Piloten aus einem der zwölf Rennställe und beginnt am 8. März 98 in Melbourne oder sucht Euch eine der 16 Grand-Prix-Strecken aus. Wer's ganz genau wissen will, darf sich zu Fahrzeugen, Fahrern und Kursen noch ein paar magere Daten zu Gemüte führen. Eine echte Abtrennung von Arcade- und Simulations-Modus sucht Ihr zwar vergeblich, dafür dürft Ihr Euch zwischen Anfänger- und Expertenvariante entscheiden. Eure Wahl beeinflusst ausschließlich das Fahrverhalten Eures Boliden, die Gegner-KI wird zusätzlich in vier Abstufungen von simpel bis knackig schwer justiert. Genügt Euch die perfekte Straßenlage und die nachsichtige Fahrphysik der Amateureinstellung noch nicht, so lassen sich zudem Brems- und Beschleunigungshilfe einschalten. Nachdem Ihr noch einige Realismusoptionen wie Rundenzahl, Flaggensystem, Boxenstopps, Schaden oder Wetterverhältnisse nach Euren Wünschen eingestellt habt, geht es endlich auf die Piste.



Mika versucht's auf die harte Tour: Kollisionen führen oftmals zu spürbaren Schäden oder Zehn-Sekunden-Strafen.

Wie gewohnt besteht das Meisterschaftswochenende aus mehr als nur dem Sonntags-Rennen. Nach den Trainingsläufen am Freitag und Samstag tretet Ihr zur Qualifikation an, die hier im Gegensatz zu anderen Simulationen obligatorisch ist. Wer frühzeitig die Jagd nach der Bestzeit abbricht, scheidet aus und darf nicht am Rennen teilnehmen. Zwischen den Vorläufen könnt Ihr Euren Boliden natürlich noch ein bisschen feinjustieren. Allerdings schaffen es wohl nur benzinblütige Experten, die karg aufbereiteten Telemetriedaten richtig zu deuten und sie auf dem gleichermaßen spartanischen Tuningbildschirm umzusetzen. Alle anderen verlassen sich auf die Voreinstellungen oder testen ihre Experimente im Bereich Flügel, Bremsen oder Übersetzung bei einer kleinen Spritztour aus (experimentell erscheint übrigens auch die Übersetzung der Bildschirmtexte, aber das nur nebenbei).



Blindflug in der Gischt: Für ein erfolgreiches Rennen im Regen solltet Ihr den Kurs in- und auswendig kennen.

Dank der Dreamcast-Hardware erwartet Euch im Renngeschehen eine Grafik, die PS-Freaks auf Playstation oder N64 die Tränen in die Augen treibt. Plastisch gezeichnete Bäume säumen den Hintergrund, in den wogenden Zuschauer-







Neben einigen Daten zu Fahrern und Kursen dürft Ihr vor dem Rennen einen kurzen Hubschrauberrundflug genießen.

Zweispieler-Duelle dürft Ihr im vertikalen oder horizontalen Splitscreen absolvieren. Leider müsst Ihr auf CPU-Gegner verzichten.

tribünen werden Fahnen geschwenkt, transparente Staub- und Rauchwolken vernebeln die Sicht und die Rennwägen ziehen hochglanzpoliert und mit vielen Details ausgestattet ihre Bahnen. Auch Pop-Ups werdet Ihr keine feststellen, wohl aber spürbare Einbrüche der Bildrate, die oftmals überraschend auftauchen. Fünf Kameraperspektiven stehen Euch beim Kampf um die Spitze zur Verfügung, wobei besonders durch die Cockpit-Ansicht samt schaltenden Fahrerhänden und funktionsfähigen Rückspiegeln realistisches F1-Flair aufkommt. Allerdings wurde an einem Live-Kommentator gespart. Die einzige Stimme, die aus den Lautsprechern dringt, spricht englisch und gibt Euch Hinweise zu Zeitabständen und Tankfüllung. Für alle Spieler, die der Fremdsprache nicht mächtig sind, werden deutsche Untertitel eingeblendet. Habt Ihr im Anfängermodus mit ein bisschen Übung selbst gegen intelligent eingestellte Gegner beste Chancen auf die Pole, stellt Euch der Simulationsmodus mit seiner knallharten Fahrphysik vor eine schier unlösbare Aufgabe. Verbremser und überhöhte Kurvengeschwindigkeit lassen Euren Wagen Pirouetten drehen, von Gras und Matsch beschmutzte Reifen bremsen Euch gnadenlos ab. Auch Unfälle wirken sich im realistischen Modus unangenehm aus. Mit beschädigten Reifen z.B. bleibt Euch nur der Weg in die Box, um nicht ewig den Ausbruchsversuchen des Wagens gegenlenken zu müssen oder gar den Pneu vollständig zu verlieren. Habt Ihr's schließlich doch an die Spitze geschafft, dürft Ihr Eurem Alter Ego in der Siegerehrung bei einer feuchtfröhlichen Champagnerorgie zusehen. *sf*

DER ERSTE EINDRUCK TÄUSCHT GEWALTIG bei Video Systems F1-Titel. Lässt man sich auf den Anfangsrunden im lizenzierten Boliden noch durch die hübsche Grafik blenden, macht sich auf Dauer Ernüchterung breit. Eine ganze Latte an Designmängeln trübt die Freude am Fahren elementar. Bei einem Regenrennen z.B. sieht man vor Gischt kaum mehr die Hand vor Augen. Gleichzeitig geht die Grafik zum Teil erheblich und unverständlicherweise kräftig in die Knie. Doch damit nicht genug: Die Gegner, die sonst auf hohem Schwierigkeitsniveau ihrem Namen alle Ehre machen, mutieren plötzlich zu einer Horde Sonntagsfahrer, die in Schrittgeschwindigkeit um die Kurven dümpeln. Viele gute Ansätze werden durch ihre ungeschickte Ausführung im Keim erstickt. So nutzt Eure Crew die Zeitstrafe zum Reifenwechsel, Telemetrie und Tuningoptionen sind unattraktiv wie unverständlich in Szene gesetzt, und ein schwer beschädigter Reifen eiert selbst bei 250 Sachen noch munter vor sich hin. Übrig bleibt eine, im Anfängermodus angenehm leichte, als Profi mit schweren Gegner herausfordernde Simulation, die aber wegen der vielen Ecken und Kanten einen faden Nachgeschmack hinterlässt.



Stephan Freundorfer



Schräubchen drehen *dürft Ihr natürlich auch bei "F1 World Grand Prix". Allerdings sind die beiden Menübildschirme für die Telemetrie und das Fahrzeug-Setup etwas dürftig ausgefallen. Durch Verzicht auf eine Kennzeichnung der Werte mit ihren zugehörigen Einheiten braucht Ihr schon eine Menge Abstraktionsvermögen, um die aufgenommenen Daten zu interpretieren und sinnvolle Einstellungen vorzunehmen.*



Die Telemetrie zeigt Euch Daten wie Beschleunigung und Geschwindigkeit als Kurve



Im Setup beweist Ihr dann Euer technisches Know-How und Handbuchwissen



Alles original: Dank FIA-Lizenz kommt die Atmosphäre einer TV-Übertragung auf. Nur auf einen Kommentator wurde verzichtet.



Augenschmaus: Der toll animierten Boxencrew könnte man wirklich stundenlang bei ihrer Arbeit zusehen.



ANDERE VERSIONEN
"F1 World Grand Prix 2" für N64 wurde in MAN!AC 6/99 mit 81% Spielspaß bewertet.

NBA Live 2000

ENTWICKLER:
EA Sports, Kanada
(www.easports.com)



Häh, ist das Larry Bird, oder was? Beim Playstation-"Live" gibt's Allstar-Teams von früher – mit Original-Frisuren und -Trikots.



Während die Playstation-Fassung mal wieder ruckelt, läuft's auf N64 flüssig. Dafür müsst Ihr ein kleineres Bild und dicke Balken in Kauf nehmen.

Detlef Schrempf

wechselte vor dieser Saison zu den Portland Trail Blazers. Nach sechs erfolgreichen Jahren bei den Seattle Supersonics unterschrieb der 36-jährige einen Zweijahresvertrag, danach will er seine Karriere beenden. Der erste deutsche NBA-Spieler wurde zweimal ins NBA-Allstar-Team berufen, sein größter Erfolg war das Erreichen der Finals 95/96 mit den Seattle Supersonics. Der gebürtige Leverkusener spielte nur selten für die deutsche Basketball-Nationalmannschaft.





Detlef Schrempf schaffte in der vergangenen Saison einen 15-Punkte-Schnitt für Seattle

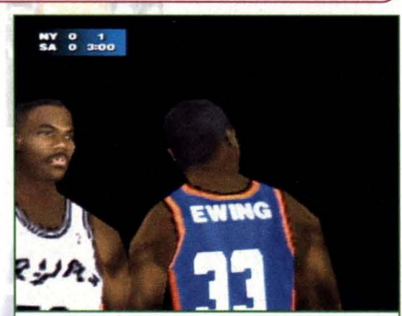
Debüt für 'Air' Jordan: Nachdem der Volksheld mit der Nr. 23 mittlerweile seine Basketball-Karriere beendet hat, ließ er sich erstmals auf einen Lizenzdeal mit EA ein. Etwas aus der Übung, wagt sich Michael Jordan nicht mehr aufs NBA-Parkett, sondern erwartet Euch in seinem Lieblingshinterhof zu einem körperbetonten Duell 'Mann gegen Mann'. Ebenfalls für den kleinen Basketballhunger ist der beliebte 3-Punkte-Wettbewerb, wahlweise zu zweit (Playstation) bzw. zu viert (N64) gleichzeitig bei geteiltem Bildschirm.



'One on One' gegen den großen Meister: Erst wenn Ihr Michael Jordan besiegt habt, dürft Ihr die 'Nr. 23' steuern.

Daneben spielt Ihr wie üblich die Playoffs oder eine komplette NBA-Saison mit den aktuellen Teams. Im Spielereditor bastelt Ihr Euer digitales Abbild (vielleicht ein bisschen größer als in Wirklichkeit). In umfangreichen Statistiken informiert Ihr Euch über alle NBA-Recken und angelt Euch beim Spieler-Draft Eure Favoriten. Als Schmankerl wieder dabei: Der Arcade-Modus mit optischen und akustischen Spezialeffekten sowie meterhohen Slamdunks – "NBA Jam" lässt grüßen.

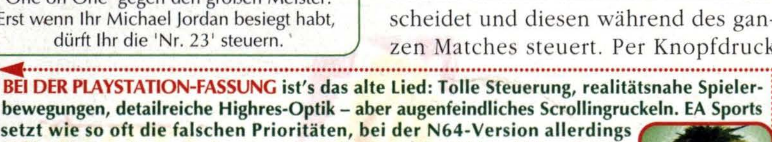
Der Spielablauf ist unkompliziert, das Bewegungsrepertoire trotzdem umfangreich: Neben den Standardaktionen täuscht Ihr in der Offensive mit Übersteiger, 'Jab Step' oder 'Fake Pass', schützt durch Körpereinsatz den Ball und spielt via Icon-Passing gezielt ab. In der Verteidigung versucht Ihr den Steal, hofft während eines kräftigen Schubsers auf Blinzelanfälle der Schiris und gebt das Kommando zur Doppeldeckung. Die Teamstrategie dürft Ihr selbst konfigurieren. Neu ist der 'fester Spieler'-Modus, in dem Ihr Euch für einen NBA-Recken entscheidet und diesen während des ganzen Matches steuert. Per Knopfdruck



Bei solch hohem Detailgrad inklusive Mimik-Simulation kann sogar Patrick Ewings Rücken entzücken

hebt Ihr den Arm, und der ballführende Mitspieler passt zu Euch.

Wie gewohnt bestimmt Ihr selbst über das Regelwerk und stellt Spielzeit, Kamera und weitere Optionen ein. So entscheidet Ihr darüber, ob die Wurfsteuerung von Eurem Tastendruck oder der NBA-Statistik des jeweiligen Spielers abhängen soll. Vier Schwierigkeitsgrade sorgen für eine optimale Lernkurve. Spielerisch unterscheiden sich Playstation- und N64-Fassung nicht, die Präsentation ist auf der Nintendo-Konsole allerdings etwas spärlicher – der Echtzeitvorspann sieht nicht so toll aus wie das Digi-Intro auf der Playstation-Scheibe. Wie beim Vorgänger spricht der Nintendo-Kommentator englisch, am Playstation-Mikro sitzt dagegen Basketball-Experte Michael Körner (DSF/Premiere World). Nur auf der Sony-Konsole gibt's zudem die Allstar-Teams früherer Jahrzehnte – schlüpft in die Haut von 'Magic' Johnson oder Larry Bird! *ts*



BEI DER PLAYSTATION-FASSUNG ist's das alte Lied: Tolle Steuerung, realitätsnahe Spielerbewegungen, detailreiche Highres-Optik – aber augenfeindliches Scrollingruckeln. EA Sports setzt wie so oft die falschen Prioritäten, bei der N64-Version allerdings nicht. Hier wurde aus Performance-Gründen zwar das Bild verkleinert, dafür die Hardware nicht überlastet. Spielerisch ist die Nintendo-Fassung genauso exquisit wie das Playstation-Pendant. Die Präsentation ist auf beiden Systemen vorzüglich, spektakuläre Großaufnahmen und Replays bringen Fernseh-Feeling ins Wohnzimmer und lassen Euch unheimlich detailreiche Spieler erkennen – bis hin zur originalgetreuen Mimik! Der Playstation-Kommentar gehört zu den besseren, sachlich wie 'On Air' begleitet Herr Körner das Geschehen.

Thomas Szedlak

HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	76%
SOUND	82%

Spielspaß **81%**

Basketball-Update mit perfekter Steuerung, spaßigem Spielablauf, toller Präsentation und bekanntem Scrollingruckeln.

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER



HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	82%
SOUND	74%

Spielspaß **83%**

Genauso spielstark wie auf der Playstation, technisch mit Vorteilen: Ruckelt kaum, dafür ist das Bild verkleinert.

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant. Der Vorgänger "NBA Live 99" wurde in MAN!AC 2/99 jeweils mit 82% bewertet.



ENTWICKLER:
SAFFIRE, USA
(WWW.SAFFIRE.COM)

Xena: Talisman of Fate



Frauen-Power: Mit schnellen Kick-Kombinationen schickt die Ober-Amazone Götter und Helden ins Reich der Träume.

***PRÜGELN WIE DIE ALTEN GÖTTER:* Fans der Fernsehserie fühlen sich in "Xena: Talisman of Fate" sofort heimisch. Die Charaktere wurden originalgetreu adaptiert, auch der klassische Soundtrack wirkt direkt aus der Serie entnommen. Leider fehlt der taktische Feinschliff: Durch die träge Steuerung könnt Ihr nur schwer blocken, schnelles Ausweichen zur Seite ist nahezu unmöglich. Am Boden liegende Gegner sind nur mit einem Fußfeger zu verletzen, und die wenigen Special-Moves (der Standard-Feuerball je nach Charakter variiert) lassen schnell Langeweile aufkommen. Witzige Cheats (der Endgegner im Häschenkostüm) entschädigen Euch nur teilweise für die popligen Abspänne. Einzig der Mehrspieler-Modus garantiert spannende Gefechte im Fantasy-Reich.**



Tobias Hartlehnert



Das Schicksal der Welt steht auf dem Spiel, und nur eine Frau kann sie retten: Xena, die schlagkräftige Fernseh-Amazone. Neben der Kriegerprinzessin greifen neun weitere, aus der Fernsehserie bekannte Charaktere in den Kampf ein. Xenas treue Gefährtin Gabrielle ist ebenso mit von der Partie wie Kriegsgott Ares oder der vertrottelte Joxer. Um Euch zu Endgegner Despair durchzuschlagen, prügelt Ihr Euch durch verschiedene 3D-Arenen aus der Zeit der griechischen Mythologie. Ihr dürft Euch frei im Raum bewegen, zum Springen und Ducken müsst Ihr einen eigenen Knopf drücken. Jeder Charakter besitzt Schlag- und Tritt-Attacken in zwei Härtegraden, durch mehrmaliges Drücken der entsprechenden Taste löst Ihr eine kurze Schlagkombination aus. Die Kampffläche wird an jeder Seite durch eine Wand begrenzt, auf der Flucht vor heftigen Attacken könnt Ihr diese erklettern und mit einem beherzten Sprung im Rücken Eures Gegners landen. Fantasy-Fans mit großem Freundeskreis freuen sich über den Mehrspieler-Modus: Bis zu vier Spieler dürfen sich gleichzeitig die Hucke voll hauen. Damit Ihr im Kampfgetümmel nicht die Übersicht verliert, könnt Ihr Euch mit dem Target-Knopf ein Opfer herauspicken. *dm*



ANDERE VERSIONEN

"Xena: Warrior Princess" auf der Playstation erhielt in dieser MAN!AC 74% Spielspaß.

Roadsters Trophy

ENTWICKLER:
TITUS, F
(WWW.TITUSGAMES.COM)



Gedrängel in der Lagerhalle: Auf dem Docklands-Kurs heizt Ihr durch das Hafengebiet von London.

***LASST EUCH VOM ERSTEN EINDRUCK NICHT TÄUSCHEN!* "Roadsters" entfaltet seine wahren Qualitäten erst nach einiger Spieldauer. Zuckelt Ihr zu Beginn gemächlich über die hübschen Kurse, wird's spätestens ab der B-Klasse rasant. Da die CPU-Gegner alles andere als lahme Hindernisse darstellen, erreicht Ihr ohne Fahrpraxis nur hintere Plätze. Die wechselnden Wetterverhältnisse bringen zudem eine taktische Note ins Geschehen, und Ihr fragt Euch des öfteren: "Kann ich trotz strömenden Regens das Rennen mit normalen Reifen gewinnen?" Allerdings wird der Fahrspaß durch störende Schwankungen in der Bildrate ausgebremst: Das ständige Hin und Her zwischen flüssig und ruckelig nervt ebenso wie das seltsame Ausbrechen der Wagen.**



Oliver Schultes



Pünktlich zur Wintersaison präsentiert Titus allen Cabrio-Fans den passenden Fahrersatz: In "Roadsters Trophy" schwingt Ihr Euch an das Lenkrad von knapp drei Dutzend Traumautos. Neben lizensierten Flitzern wie dem Renault Spider oder dem Fiat Barchetta dürft Ihr auch mit frechen Kopien populärer Fahrzeuge (aus Mercedes CLK wurde Mind Star) über mehr als zehn Strecken heizen.

Zum Kennenlernen der Kurse und Autos dreht Ihr im Quick-Race- oder Time-Attack-Modus einige Runden. Könner versuchen sich anschließend in der Roadsters Trophy: Mit 45.000 Dollar Kapital müsst Ihr erstmal Euren Wagen und die Startgebühr finanzieren. Habt Ihr noch Kohle übrig, dürft Ihr in der Garage den Boliden mit neuem Motor, Turbolader, Sportauspuff oder griffigeren Reifen auffrisieren. Dann wird's ernst: Mit sieben Konkurrenten buhlt Ihr um die vordersten Ränge und rast bei wechselnden Wetterbedingungen vorbei an Ölfeldern, dem Buckingham Palace oder quer durch die Area 51. Je nach Platzierung erhaltet Ihr nach Rennende Punkte sowie Preisgeld. Seid Ihr am Saisonschluss die Nummer 1, steigt Ihr in eine höhere Klasse auf. Multiplayer-Fans erfreuen sich am Vierspieler-Modus. *os*



ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

Millennium Soldier

ENTWICKLER:
RAGE, ENGLAND
(WWW.RAGE.CO.UK)

***Der englische** Hersteller Rage präsentierte sich in letzter Zeit als äußerst zukunftsorientiertes Unternehmen. Nicht nur, dass das Softwarehaus als erster europäischer Entwickler für den Dreamcast auftrat, auch die Playstation 2 wird von Beginn an unterstützt. Um sein Personal aufzustocken, hat Rage nun DID (Digital Image Design) von Infogrames erworben. Das britische Entwicklerstudio wurde hauptsächlich durch zahlreiche Flugsimulationen, darunter "T.F.X." (Amiga, PC, Playstation), bekannt. Momentan werkeln die DID-Leute an der Euro-Fighter-Simulation "Typhoon" für PC. Inwieweit die Flugexperten in der Zukunft auf Next-Generation-Konsolen eingesetzt werden, ist noch nicht bekannt.*



Mit einem neuen Namen ausgestattet gibt sich Rage Softwares "Expendable" nun auch auf dem PAL-Dreamcast und der Playstation die Ehre. Doch trotz Umbenennung Eurer Spielfigur in "Millennium Soldier" bleibt Euer Auftrag dergleiche. Als genmanipulierte Kampfmaschine befreit Ihr in über 20 Stufen sechs Planeten von außerirdischen Invasoren und rettet nebenher einige menschliche Siedler, die nicht dem Genozid durch die Aliens zum Opfer gefallen sind.

Der meist streng lineare Aufbau der Level gleicht auf beiden Konsolen wie ein Ei dem anderen, und auch an bildschirmfüllenden Explosionseffekten und Detailliertheit der Spielumgebung steht die Playstation-Version dem Dreamcast kaum nach. So durchlauft Ihr mit Eurem schwerbewaffneten Soldaten endzeitliche Stadtszenarien, quert ausgedehnte Tunnelsysteme oder trampelt über eingewachsene Dschungelpfade. Stets stürzen sich Horden außerirdischen Fußvolks auf Euch, von leichtgepanzerten Technosoldaten über säureverspritzende Vierbeiner bis zu riesenhaften, mechartigen Ungetümen. Aber auch Geschütze und Minen behindern Euer Fortkommen, ganz zu schweigen von den massiv gepanzerten und wild um sich ballernden Endgegnern. Um der Feindesmeute Herr zu werden, habt Ihr Zugriff auf ein reiches Arsenal an Kriegsgerät und nützlichen Utensilien, die entweder herumliegen oder von ablebenden Gegnern und zerberstenden Kisten hinterlassen werden. So bewaffnet Ihr Euch mit Plasmakanone, Flammenwerfer, Streuschuss oder Granaten, frischt Eure Lebensenergie mit Herzchen und Medi-Paks auf oder erfreut Euch an zeitweiliger Unverwundbarkeit und Laser-Pointer. Durch Aufsammeln eines Uhren-Icons verschafft Ihr Euch zudem einige Extrasekunden, um das Ende des Zeitlimits und damit den Verlust eines Bildschirmlebens etwas hinauszuzögern. Euren Grips dürft Ihr im Chaos aus umherfliegenden Alienstücken, Energiegeschossen und explodierender Landschaftsteile nur selten anstrengen. Einzig die Suche nach ein paar Schaltern und Keycards unterbricht das denkfreie Geballer. Während Ihr auf beiden Konsolen gemeinsam mit einem Kumpel Aliens vernichtet, ist ein zusätzlicher Deathmatch-Modus den Playstation-Besitzern vorbehalten. *sf*



Mit Eurem Streuschuss beharkt Ihr viele Gegner gleichzeitig. Die grünen Kuppeln müsst Ihr zerstören, um den Ausgang zu öffnen (DC).



Bei der Playstation-Version dürft Ihr nicht nur kooperativ, sondern auch im Splitscreen gegeneinander antreten.

KONSUMENTEN SIMPLER ACTION bekommen mit "Millennium Soldier" technisch einwandfreies Spielefutter serviert – und das auf beiden Plattformen. Die für Rage typischen, bombastischen Effekte gefallen nicht nur auf der Sega-Konsole, auch auf der betagten Playstation schöpfen die englischen Entwickler aus dem vollen. Vorbildlich auch, dass der PAL-Version auf dem Dreamcast ein 60Hz-Modus spendiert wurde. Wer allerdings hinter dem optisch eindrucksvollen Alienschlachtfest einen tieferen Sinn oder gar die Beanspruchung seiner grauen Zellen sucht, ist fehl am Platz. Mehr als das Aufsammeln einer Unzahl Power-Ups und das ständige Beharken des Feuerknopfes wird nicht von Euch gefordert. Nervig gestaltet sich die Steuerung Eures Kämpen, dessen Waffe sich nicht gesondert ausrichten lässt. So bleiben Euch nur die "Strafe"-Buttons, um die Gegnerhorden einigermaßen komplett vom Bildschirm zu fegen. Im Gegensatz zur Dreamcast-Version führt auf der Playstation zumindest das Umschalten der Kameraperspektiven nicht mehr zu heilloser Konfusion. Für Ballermänner und Gelegenheitsspieler ist "Millennium Soldier" eine gute Wahl.



Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	Dreamcast
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	76%
SOUND	66%

Spielspaß **73%**



Action pur: Trotz zeitweisem Chaos erfreuen herzhafte Lichteffekte, lange Level und Gegnermassen den Actionfreak.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	79%
SOUND	66%

Spielspaß **72%**



Auch auf der Playstation ein grafisch opulentes Geballere: Die totale Zerstörung in über 20 Leveln.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER



Ballern pur: Opulente Explosions- und Lichteffekte erfreuen auf Dreamcast (links) wie Playstation das Auge.

ANDERE VERSIONEN
Die japanische Dreamcast-Fassung ("Expendable") wurde in MAN!AC 9/99 getestet.

Rising Zan

ENTWICKLER:
UEP Systems, USA
(www.agetec.com)



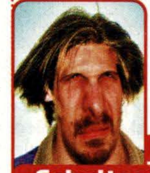
"Rising Zan" geizt nicht mit Gewaltdarstellung: Erledigt Ihr einen humanoiden Gegner, fliegen die Fetzen.



Amerika am Ende des 18. Jahrhunderts: Der Samurai-Gunman Zan kehrt in seine zerstörte Heimatstadt zurück... Ihr übernehmt den Part des smarten Helden, der sich im Kampf gegen die Terrorgruppe Schakal ähnlich wie Amazonen-Kollegin Xena durch zehn 3D-Levels schießen und schlitzen muss. Bevor Ihr loslegt, übt Ihr in einer Trainingsarena die Grund-Moves: Via Tastendruck hüpft Ihr über Baumstämme, schießt und schlagt auf Strohpuppen ein. Tippt Ihr den L1-Button an, erscheint ein Zielkreuz, mit dem Ihr Gegner anvisiert – so könnt Ihr bequem einen Feind nach dem anderen mit Eurem Colt aufs Korn nehmen. Kombiniert Ihr Richtungsbefehle mit X- oder Viereck-Taste, führt Euer Westernheld durchschlagende Combo-Manöver wie den Tornado-Rundumschlag aus.

Auf Eurem Weg durch Städte oder Eisenbahnwaggons fallen Ninjas, Roboter und andere fernöstliche Gestalten über Euch her. Metzelt Ihr fleißig Gegner, füllt sich eine Leiste am oberen Bildrand. Ist der Balken voll, dürft Ihr kurzfristig mit größerem Schwert sowie doppelter Geschwindigkeit kämpfen. In jedem Level passiert zudem ein ‚Alle-Tasten-Event'. Dabei müsst Ihr so schnell wie möglich auf alle Buttons hämmern, um eine plötzliche Gefahr abzuwenden. Am Ende jedes Abschnitts erwartet Euch schließlich ein fetter Endgegner. *os*

IM GEGENSATZ ZU der spaßigen Amazonen-Action mit Xena (siehe Test in dieser Ausgabe), kommt bei "Rising Zan: The Samurai Gunman" keine rechte Stimmung auf. Das liegt vor allem an der biederen, veralteten Optik mit groben Pixeln, deutlich sichtbarem Grafikaufbau und schlecht animierten Gegnern. Das einfallslose Level-Design haut auch niemandem vom Hocker: Ihr durchstreift einen öden Raum nach dem anderen und erledigt mit wildem Button-Gesmashe die dümmlich agierenden Angreifer. Spätestens nach drei Runden schaltet Ihr gelangweilt Eure Konsole aus – da hilft auch die stimmungsvolle Eastern/Westernmusik und der fetzige Titelsong nichts. Schaut Euch lieber einen spannenden Clint Eastwood-Film an oder investiert das Geld in "Xena" von Electronic Arts.



Oliver Schultes

HERSTELLER	Agetec
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	49%
SOUND	70%

Spielspaß 48%

Langweilige 3D-Pistolen/Schwert-Action mit veralteter Optik und einfallslosem Level-Design

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.



ENTWICKLER:
SUCKERPUNCH, USA
(WWW.SUCKERPUNCH.COM)

Rocket: Robot on Wheels

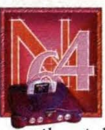
***So gates im Leben:** Suckerpunch gibt mit "Rocket: Robot on Wheels" nicht nur Ihr Konsolen-Debüt, das Jump'n'Run ist ihr erstes Spiel überhaupt. Die Gründer der kleinen, im Nordwesten der USA angesiedelten Firma waren zuvor beim Softwaregiganten Microsoft tätig und werkelten dort u.a. an der bekannten "Word"-Textverarbeitung. Die Lust am Spiel überwog jedoch mit der Zeit, so dass sich das Grüppchen selbstständig machte und auf eigene Faust mit der "Rocket"-*



Entwicklung begann. Die Wahl der Plattform N64 resultierte aus zwei Gründen: Nur die Nintendo-Konsole war dank ausreichend schneller Fließkommazahlen-Berechnung zum damaligen Zeitpunkt in der Lage, die nötige CPU-Power zu liefern. Außerdem ist der "Suckerpunch"-Firmensitz nur einen Steinwurf vom amerikanischen Nintendo-HQ entfernt, so dass eine gute Beziehung zum Nachbar schnell aufgebaut war.



Schafweitwurf: Die Plattform ist zu weit oben – wie gut, dass Wolle in den dornigen Pflanzen fest hängen bleibt...



Um die letzten Probleme vor der Eröffnung des gigantischen Freizeitparks "Whoopie World" auszubügeln, begibt sich der Besitzer Dr. Gavin auf eine letzte Inspektion und lässt die Parkmaskottchen – das tolpatschige Walross Whoopie und sein Streifenhörnchen-Kumpan Jojo – unter der Aufsicht von Wartungsroboter Rocket zurück. Dieser bemerkt, dass Jojo einen geheimen Plan ausheckt, um den Park an sich zu reißen, doch wird er vom Nager kurzerhand ausgeknockt. Als Rocket wieder erwacht, ist Whoopie verschwunden und Dr. Gavin nicht erreichbar. Darum beschließt er, die Rettung von Whoopie World selbst in Angriff zu nehmen.

Ihr rollt mit dem flinken Roboter im „Mario 64"-Stil durch eine 3D-Polygonlandschaft und kämpft Euch durch sieben knallige Attraktionen. Um im Park voranzukommen, müsst Ihr in jeder Welt eine Maschine aktivieren, die der fiese Nager auseinandergenommen hat. Dafür sucht Ihr sieben Teile, die sich in versteckten Winkeln verbergen. Habt Ihr alle Elemente zusammen, lässt sich die Mechanik wieder starten und öffnet Euch den Weg zu neuen Aufgaben. Außerdem tummeln sich rund um jede Attraktion Spielmünzen und Fahrkarten. Nur mit den Tickets ergattert Ihr Einlass in spätere Welten und den Zutritt zu Jojos Versteck. Leicht wird Euch die Sammelei nicht gemacht: Zwar liegen einige Scheine frei herum, doch viele bekommt Ihr erst, wenn Ihr eines der kniffligen Rätsel löst. Einfache Aufgaben beschränken sich auf den Gewinn eines Wettrennens oder das Sammeln bestimmter versteckter Gegenstände, aber anspruchsvolle Hürden



Brenzlige Lage für Rocket: Die kleinen Felsstücke sinken in der Lava und nirgends ist ein Haken zu sehen, mit dem er sich gefahrlos drüberschwingen könnte.

fordern Eure Geschicklichkeit ebenso wie Eure grauen Zellen: So müsst Ihr auf der Clown-Insel eine Achterbahn auf dem Reißbrett planen, die vorgegebene Stellen durchfährt, oder habt in den Lavahöhlen schwimmende Plattformen zu überqueren, ohne eine einzige auszulassen – Ihr dürft aber auch keine öfters als einmal betreten! Sammelt Ihr während Eures Abenteuers Geld, könnt Ihr Euch einen Trip mit den zahlreichen Fahrzeugen gönnen: Einen flotten Strandbuggy nützt Ihr zu halsbrecherischen Sprüngen über Dünen, während die fliegende Farbkugelkanone im römischen Park besonders praktisch ist: Durch geschicktes Einfärben offenbaren sich oft neue Perspektiven...

Mit den Münzen könnt Ihr zudem Rocket vom Park-Mechaniker Tinker aufrüsten lassen und so weiter springen oder Gegenstände zertrümmern. Das ist auch nötig, denn der Roboter ist in seiner Grundausstattung trotz einiger technischer Spielereien nur begrenzt abenteuertauglich: Sein Laufrad verleiht ihm zwar ein hohes Tempo und gute Wendigkeit, doch haben ihm seine Konstrukteure keine weiteren Gliedmaßen mehr spendiert. Um dieses Handicap zu überwinden, nützt Ihr stattdessen den eingebauten Traktorstrahl, um die Gegen-

DETAILVERSESSENHEIT KANN AUCH SPASS MACHEN: „Rocket: Robot on Wheels" wirkt auf den ersten Blick wie der x-te „Mario 64"-Abklatsch, doch Entwickler Suckerpunch hat ein ungewöhnliches Jump'n'Run-Erlebnis geschaffen. Die putzige Hauptfigur fordert durch den ungewöhnlichen Traktorstrahl Eure Fähigkeiten originell und anspruchsvoller heraus als die üblichen Genre-Helden. Ihr benötigt zwar eine gute Dosis Geschicklichkeit, doch der Schwerpunkt liegt klar auf den zahlreichen intelligenten und abwechslungsreichen Rätseln. Vom höchsten Lob halten mich nur einige Mängel ab: Die knallbunte Grafik weist zwar keine typischen N64-Schwächen auf, wirkt aber trotzdem etwas eintönig. Wirklich gestört haben mich einige Macken in der Kameraführung, die mich öfters zu kritischen Zeitpunkten verwirrt hat.

Ulrich Steppberger



Sandkastenbaustelle für Profis: Entwerft eine waghalsige Achterbahn (rechts) und wagt dann eine Probefahrt (links).

Flieger, grüß mir die Sonne...
Auch als Lenker eines magischen Teppichs macht der flinke Roboter eine gute Figur.

stände rund um Rocket zu manipulieren. Auf Knopfdruck wird er aktiviert: Habt Ihr damit ein Objekt erfasst, beginnt dieses zu schweben und folgt nun automatisch Euren Bewegungen – selbst schwere Stahlbrocken sind damit kein Problem. Neben einem sanften Ablegen könnt Ihr die Gegenstände auch schwungvoll durch die Gegend werfen, um Mauern einzureißen oder Schalter zu aktivieren: Bleibt Ihr dazu auf dem Knopf, erscheint ein rotes Kreuz, mit dem Ihr den anvisierten Landepunkt markiert. Achtet dabei aber genau auf die Umgebung: Die Entwickler haben ihre Spielewelt mit einem detaillierten Physik-System versehen, das u.a. Schwerkraft und Abprallverhalten genau simuliert. Lasst Ihr also einen Stein auf einer Schrägen fallen, rollt er tatsächlich so lange hinunter, bis er eine Ebene erreicht. Ebenso sinken Schwimmplattformen gefährlich ein, wenn Rockets Gewicht zu lange auf ihnen lastet. *us*



Und den soll ich retten? In der Zentrale werft Ihr einen genauen Blick auf das fette Walross-Maskottchen.

***ÜBER FEHLENDE ABWECHSLUNG** kann ich mich bei "Rocket" nicht beklagen: Die knallbunten Welten sind vollgestopft mit originellen Minispielen. Egal ob Achterbahnbau, Katzenschießen oder diverse Wettrennen – neben Geschicklichkeit braucht Ihr eine gehörige Portion Gehirnschmalz, um die Aufgaben zu lösen. Nicht zuletzt überzeugt die gute Steuerung samt vielfältiger Manöver des Helden. Allerdings gibt's auch Kritik: Vor allem die teils konfuse Kameraführung erschwert die eh' schon happigen Sprungpassagen – oft hilft nicht mal der Druck auf die C-Tasten. Und über den nervigen Klimpersound decke ich lieber den Mantel des Schweigens. Trotz dieser Detail-Macken kann ich anspruchsvollen Jump'n'Run-Fans Rockets Abenteuer empfehlen.*



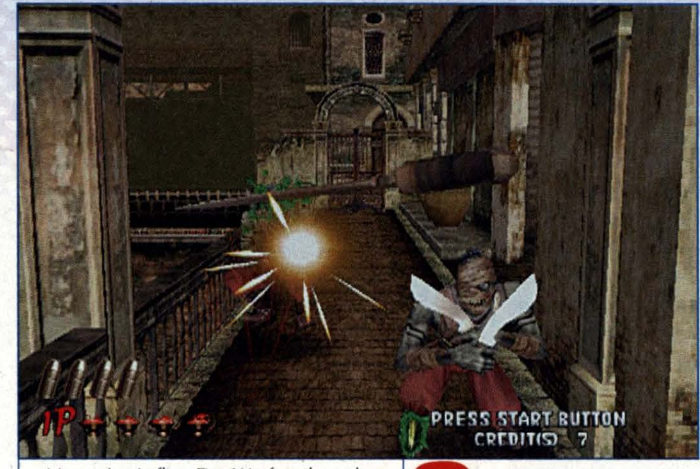
Oliver Schultes



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

ENTWICKLER:
SEGA, JAPAN
(WWW.SEGA.COM)

The House of the Dead 2



Messer im Anflug: Das Wurfgeschoss des wendigen Mickey wehrt Ihr mit einem gezielten Schuss ab.

In vier Spielmodi müsst Ihr einen durchtrainierten Abzugsfinger beweisen: Der Arcade-Modus entspricht der Spielhallen-Handlung, die 'Original'-Variante bietet zusätzlich versteckte Extras und Waffen (Schrotflinte, Maschinengewehr). Dazu gibt's zehn Trainingsmissionen, bei der Geiselbefreiung ist z.B. Zielwasser gefragt. Schließlich setzt Ihr Euch im Boss-Mode mit den Zwischengegnern auseinander, hier läuft die Uhr mit. Diesmal ist eine ganze Stadt von der Zombieplage betroffen, mit Lightgun oder Standard-Controller macht Ihr kurzen Prozess: Aus der Ego-Perspektive werdet Ihr in automatischen Kamerafahrten durch den Ort des Schreckens geführt und ballert auf alles, was nach Zombie aussieht. Einige Gegner sind mit Messer, Schwert oder Kettensäge bewaffnet, die meisten rammen Euch aber einfach ihre Zähne ins Gesicht. Meist seid Ihr zu Fuß unterwegs, in bestimmten Situationen ballert Ihr aus Motorboot oder Auto. Hört Ihr einen Zivilisten um Hilfe schreien, zielt Ihr genau und schaltet den nahenden Zombie aus. Erwischt Ihr die Geisel, ist ein Leben futsch. Gerettete Personen öffnen verschlossene Türen, so dass sich Euer Weg ändert und Ihr bisher verborgene Örtlichkeiten zu sehen bekommt. *ts*

***KOMPLIMENT: SEGA HAT DEN** optisch grandiosen Automaten ohne Abstriche auf die Heimkonsole portiert. Die messerscharfe und fehlerfreie Highres-Optik beeindruckt durch hochauflösende Texturen, herrliche Licht/Schatteneffekte sowie eine abwechslungs- und detailreiche Umgebung – ein grafisches Erlebnis, das Ihr so schnell nicht vergessen werdet. Spielerisch geht von Anfang an die Post ab. Da Ihr nicht in Deckung huschen könnt, entscheidet hauptsächlich Eure Schussrate über Leben und Tod. Trotzdem: Nur wer die Schwachstelle des jeweiligen Gegners kennt (meist der Kopf), kommt effizient voran. Mit dem Original-Modus hat Sega ein motivierendes Schmankerl eingebaut. Wagt Ihr Euch mehrmals in die 'Stadt des Todes', ergattert Ihr fette Extras.*



Thomas Szedlak



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant. Den Importtest findet Ihr in MAN!AC 6/99.

Soul Calibur

ENTWICKLER:
NAMCO, JAPAN
(WWW.NAMCO.COM)



Taki schlitzt Euch mit Ninja-Messern die Kehle auf: Via Salto fällt sie Euch blitzschnell in den Rücken.



Astaroths Herz schlägt an der rechten Stelle: Bei Würfen und Combograbs schwenkt die Kamera in ausgefallene Perspektiven.

Im Vergleich

zur Importversion (MAN!AC 10/99) hat Sega einige Details verändert: Ein neuer, ausblendbarer Info-Balken erklärt Euch alle Menüpunkte und übersetzt die Siegessprüche, auf der anderen Seite wurde die Internet-Option aus dem Hauptmenü entfernt. Auch die Passwörter für die geheime World-Wide-Web-Seite sind im Euro-"Soul Calibur" verschwunden. Nach dem Spielstart empfängt Euch das 50/60Hz-Menü: Einen Geschwindigkeitsunterschied zwischen den Modi könnt Ihr kaum feststellen.

Namcos gepeinigte Seelen sind zurück: Zwei Jahre nach „Soul Blade" für die Playstation (MAN!AC 6/97) treten die Waffenexperten auf dem Dreamcast zum tödlichen Turnier an. Die Siegprämie ist nicht nur der Titel „Tapferster Krieger", sondern auch das geheimnisvolle Seelenschwert des Endgegners Inferno. Diese Klinge birgt dämonische Kräfte und kann dem Besitzer zu übermenschlichen Kräften verhelfen, ihn aber auch ins Verderben stürzen – den ungewissen Lebensabend Eurer Schützlinge genießt Ihr im Diashow-Vortrag.

18 furchtlose Martial-Arts-Meister treten zum schnittigen Kampfsportturnier an, um Inferno den Garaus zu machen. Darunter befinden sich sympathische, aber auch schräge Zeitgenossen, jeder mit individueller Technik: Nunchaku-Kämpfer Maxi posiert gelassen mit Elvis-Outfit und spöttischen Sprüchen, im Kampf ist er mit seinen blitzschnellen Endlos-Combos kaum zu bändigen. Domina Ivy setzt dagegen auf eine ausgewogene Mischung aus flinken Schlitzern und Hieben aus sicherer Distanz: Per Knopfdruck verwandelt sie ihr Schwert in eine Klingenpeitsche. Ninja-Mädel Taki hetzt Euch mit Saltos und Bodenrollen quer durch die Arena, Samurai Mitsurugi wechselt seine Grundstellung und überrascht mit immer neuen Attacken. Für traditionelles Eastern-Feeling sorgen Bo-Experte Kilik und Schwertkämpferin Xianghua, die Euch mit ihren Shaolin-Techniken ordentlich einheizen. Eher improvisiert wirken die Kampfstile der wüsten Raufbolde: Barbar Rock verschreckt den Feind mit seinem Büffelhelm und mäht ihn mit wuchtigen Axthieben nieder, Echse Lizardman zuckt bei der eingebauten Kampfsportdemonstration verständnislos mit den Schultern.

Im Missions-Modus entdeckt Ihr neue Match-Möglichkeiten durch den Kauf von Kunstwerken aus der Galerie



Praktisch für Einsteiger: Die eingebaute Manöverliste informiert über alle Specials Eurer Schützlinge.

Auch bei den Spielmodi habt Ihr reichhaltige Auswahl: Neben den typischen Zweispieler-, Time-Attack-, Arcade-, Team-Battle- und Survival-Modi erwarten Euch 'Extra Survival' und 'Missions'. Als Überlebenskämpfer besiegt Ihr möglichst viele Gegner mit nur einem Treffer, auf kriegerischer Mission beginnt Ihr eine Kämpferkarriere: In Euren ersten Aufgaben weist Euch Prügelkönig Edge Master in die Kampfkunst ein (Specials



Nightmare auf der Flucht: Bei den mächtigen Axthieben von Barbar Rock bebt der ganze Bildschirm.



Effekte für Genießer: Wehrt Ihr einen Hieb ab, spühen die Funken quer durch die Arena.

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant. Den Importtest findet Ihr in MAN!AC 10/99.





Niederschmetternd: Die Axthiebe des teuflischen Astaroth sind langsam, aber doppelt schmerzhaft.



Bevor Pirat Cervantes zu seinem Klingenwirbel ansetzt, durchzucken rote Blitze seinen Körper.

ausführen, seitliches Ausweichen), später stellt Ihr Euch verschiedenen Handicap-Duellen. Auf dem Plateau fegt Euch ein eiskalter Wind in den Abgrund, in der Lavahöhle verbrennt Ihr Euch am Arenarand die Füße. Auf dem unterirdischen Fluss sind Eure Waffen in Gift getränkt, im Wüstentempel nervt Treibsand.

Für jede gelungene Mission kassiert Ihr Kopfgeld, mit dem Ihr in der Kunstgallerie einkauft: Hinter den 338 Gemälden verbergen sich geheime Extras, neue Missionen, Klamotten, Arenen und Modi. Wer alle Artworks erwirbt, darf den Vorspann nach eigenem Geschmack gestalten, seinem Schützlinge eine beliebige Waffe zuweisen, Kampfsportdemos betrachten sowie umfangreiche Infos zu Fightern, Waffen und Arenen studieren.

Das Kampfsystem ist für Anfänger bestens geeignet: Die vier Feuerknöpfe stehen für Block, Tritt, horizontale sowie vertikale Waffenattacke. Die beiden Zeigefingertasten belegt Ihr wahlweise mit den Würfen (Block & Attacke) oder dem Sammeln von spiritueller Energie für Supermoves (alle Angriffstasten). Apropos Spezialhiebe: Wichtiger als die Kenntnis der einzelnen Schläge ist der überlegte Einsatz von Block, Abwehrgriff und Ausfallschritt. *oe*

DER WINTER KANN KOMMEN: Für Prügelspieler ist „Soul Calibur" ein weiteres Dreamcast-Kaufargument. Kein anderes Beat'em-Up protzt mit vergleichbar realistischen Animationen, die bildschirmfüllenden Effekte rauben Euch den Atem. Nonstop zoomt und rotiert die Kamera um Eure Kämpfer, immer wieder entdeckt Ihr neue Grafik-Gags. Habt Ihr „Soul Calibur" im Haus, stehen Eure Kumpels für eine Abreibung Schlange: Das Kampfsystem ist im Vergleich zur Konkurrenz besonders einsteigerfreundlich, leider siegt im Zweispieler-Modus (zu) oft nicht Taktik, sondern der schnellere Daumen. Manch niederschmetternder Superschlag ist zu einfach ausgeführt – das weckt die Versuchung immer mit dem gleichen Hieb anzugreifen. Andererseits sorgt die Masse an Geheimoptionen und Sonder-Modi für wochenlange Motivation: Spielt mal mit unbegrenzter Energie und drängt den Feind ins Abseits! Profis haben zwar nach zwei gemütlichen Sessions alle Gemälde ergattert, mit der Jagd nach dem Highscore und der perfekten Knockout-Kombination sind aber auch Könner noch Monate beschäftigt. Abgerunet wird dieses sensationelle Prügelspiel durch eine professionelle PAL-Anpassung.

Oliver Ehrle



Sadomaso für Fortgeschrittene: Domina Ivy vermöbelt ihre Kontrahenten mit überlegener Mine und herablassenden Posen.

Nur wer

ständig zwischen den verschiedenen Modi wechselt, entdeckt alle Geheimnisse: Schaut regelmäßig in der Galerie vorbei und ersteht neue Kunstwerke. Anschließend klickt Ihr Euch durch die verschiedenen Menüs und sucht nach dem „New"-Icon, das jede frische Option markiert.





HERSTELLER: Namco
SYSTEM: Dreamcast
ZIRKA-PREIS: 120 Mark
GRAFIK: 86%
SOUND: 79%

Spielspaß 90%

SOUL CALIBUR

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Pompöse Waffenkeilerei im Mittelalter: Motivierende Missionen, massig Geheimnisse und bombastische Spezialeffekte.

IT'S A MANIAC

AB 16

WCW Mayhem

ENTWICKLER:
Electronic Arts, USA
(www.ea.com)



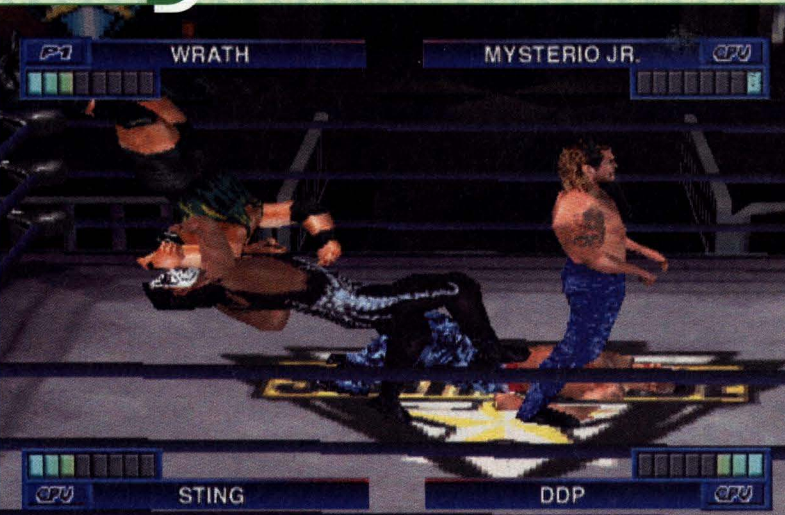
Die WCW-Schläger steigen wieder in den Ring: Diesmal nicht als Austauschkämpfer einer japanischen Umsetzung, sondern in einem Exklusivmatch von Electronic Arts.

39 muskelbepackte Catcher sind sofort anwählbar, weitere dürft Ihr erspielen. Darunter befinden sich traditionelle WCW-Recken wie Disco Inferno, Rey Mysterio Jr. und Chris Benoit, aber auch brandneue Kämpfer wie Japan-Wrestler Kaz Hayashi und der deutsche Ringexperte Alex Wright. Fans des mexikanischen Freistilringens freuen sich über ihr Idol La Parka, der mit seiner Totenkopfmaske erstmals dabei ist.

Im Duell-, Tag-Team-, Handicap-, Treagle-, Four-Way-Dance- und Battle-Royal-Modus prügeln bis zu vier Spieler um den Championgürtel, Profis starten im „Quest for the Best"-Modus eine Catcherkarriere. Hinzu kommen geheime Optionen und Modi, die Internet-Nutzer mit Passwörtern von der Electronic-Arts-Homepage freischalten.

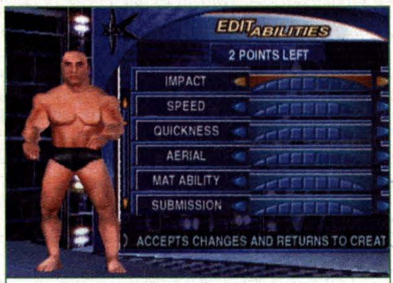
Trotz Modultechnik

erwartet Euch auch in der Nintendo-64-Fassung eine Ladepause vor dem Kampf: Während N64-Wrestler vor einem schwarzen Bildschirm dösen, ruft die Playstation-Version allen Neueinsteigern die Tastenbelegung ins Gedächtnis. Klasse Idee!



Blaue Flecken im Battle-Royal-Modus: Steht Ihr schräg zum Gegner, greift Euer Schützling beim Clinch ins Leere (PS).

Obwohl die Knöpfe des Pads teilweise mehrfach belegt sind, ist die Steuerung schnell kapiert: Drei Schlagtasten stehen für Hieb, Tritt und Spezialattacke, mit einer weiteren Taste geht Ihr in den Clinch. Statt der Haltegrifftaste anderer Wrestlingspiele nützt Ihr korrektes Block-Timing für Abwehrgriffe. Haltet Ihr dabei das Steuerkreuz nach oben oder unten gedrückt, variiert Ihr die Attacken. Hinzu kommen Knöpfe für Sprint, prahlen und Gegnerwechsel. Habt Ihr Eurem Kontrahenten ordentlich zugesetzt, werden seine Erholungspausen immer länger: So ergeben sich die typischen Manöverserien der Realvorlage, die Ihr in der Defensive nur durch einen gekonnten Reversal (Abwehrgriff) brecht. Wer auf vorgegebene Catcher verzichtet, bastelt sich im Editor einen eigenen Kämpfer. *oe*



Im Wrestler-Editor bastelt Ihr Euren persönlichen Supercatcher: Beachtet besonders Kraft und Schnelligkeit (PS).



Stretching lockert die Gelenke: Beim Duell zoomt die Kamera ganz nahe ans Geschehen – Ihr erkennt jede Tätowierung (N64).

Masseur DDP in Rage: Die Energiebalken über dem Zeitcounter zeigen Euch den Kampfgeist Eurer Schützlinge (N64).

FÜR EINEN SATZ HEISSE OHREN ist „WCW Mayhem" genau das Richtige: Electronic Arts hat von den Fehlern der WWF-Konkurrenz gelernt und jeden Wrestler mit allgemein gültigen Manöverkombinationen ausgestattet – endlich dürfen auch Anfänger austeilen. Die Erholungspausen sind optimal auf den Spielfluss abgestimmt: Angeschlagene Gegner können so wieder ins Match finden. Ein Schnitzer trübt jedoch die Keilerei: Steht Ihr leicht schräg zum Feind, geht Euer Clinch-Griff ins Leere, und Ihr kassiert eine mächtige Gerade. Im Solo-Modus kann dies zur Niederlage führen, bei mehreren Spielern steht Euch der Kumpel mit einem unfairen Hieb beiseite. Obendrein missachten die CPU-Wrestler in Einzelfällen die Kampfregeln und scheiden z.B. im 'Royal Rumble' durch Verlassen des Rings freiwillig aus.



Oliver Ehrle



HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	82%
SOUND	74%

Spielspaß **83%**

Einsteigerfreundliches WCW-Wrestling mit massig Catchern und vorbildlichem Spielfluss

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER



HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Nintendo 64
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	84%
SOUND	76%

Spielspaß **83%**

La Parka olé: Ausgewogenes Freistilringen mit Prominenz aus japanischen und mexikanischen Ligen.

ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

ZAPP G•A•M•E•S









A. THIELEN • KARTHÄUSER STR. 13 • 55116 MAINZ

>>WWW.ZAPPGAMES.COM<<

AGAINST GAME-PIRACY · DEALER

PLAYSTATION

DRIVER	99,80
V-RALLY 2	99,80
APE ESCAPE	99,80
SILENT HILL	99,80
SYPHON FILTER	99,80
LUNAR COMPLETE	159,80
STAR OCEAN 2	129,80
JADE COCOON	139,80
RACING LAGOON	149,80
DINO CRISIS	149,80
WWF ATTITUDE	I.V.
UVM.	

NEO•GEO

FATAL FURY CONTACT PCOLOR	89,80
SAMURAI SHODOWN 2 PCOL.	89,80
METAL SLUG 1. MISSION PCOL.	89,90
GRUNDGERÄT	199,80
UVM.	

NINTENDO 64

STAR WARS RACER	129,80
F1 WC 2	99,80
WORLD DRIVER CHAMP.	I.V.
SHADOW GATE 64	I.V.
JET FORCE GEMINI	I.V.
MYSTICAL NINJA 2	139,80
WWF ATTITUDE	I.V.

DREAMCAST

FRAME GRIDE	149,80
D. DEKA 2	149,80
EXPENDABLE	149,80
GIANT GRAM	149,80
TOKIO HIGHW.BATTLE	149,80
SF ZERO 3	149,80
BUGGY HEAT	149,80
CLIMAX LANDERS	I.V.
AIRFORCE DELTA	I.V.
VIRTUA ON	I.V.

SATURN

SF ZERO 3 JAP.	I.V.
MAGIC KNIGHT	
RAYEURTH	US 149,80
UVM.	

PC

EVER QUEST US	129,80
ALIEN VS PREDATOR	99,80
UNREAL MISSION PACK	I.V.
UVM.	

JETZT LIEFERBAR:
SEGA DREAMCAST



 06131/23 04 92

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.



Kleiner Auszug aus unserem Programme.

Alle Sendungen Versand-kostenfrei!

PLAYSTATION / N64

Passport Adapter (N64)	80,00
Gamebuster Deluxe (N64/PSX)	95,90
Battle Zone (N64)	125,00
Bio Hazard III (PSX)	150,00
Box Champions 2000 (PSX)	100,00
Bundesliga Stars 2000 (PSX)	100,00
Carmageddon (N64/PSX)	120 / 100,00
Centipede (PSX)	100,00
Chocobo Racing (PSX)	100,00
Command & Conquer (N64)	120,00
Crash Team Racing (PSX)	100,00
Croc 2 (PSX)	100,00
Descent 3 (PSX)	100,00
Destruction Derby 2 (N64)	115,00
Dino Crisis (PSX)	100,00
Dino Crisis Lösungsbuch (dt)	35,00
Donkey Kong 64 (N64)	130,00
Dune 2000 (PSX)	100,00
F-1 World Grand Prix II (N64)	95,00
FIFA 2000 (PSX)	100,00
Fighting Force 2 (N64/PSX)	115 / 100,00
Final Fantasy 8 (PSX)	110,00
Final Fantasy Lösungsbuch (dt)	35,00
Formula 1 '99 (PSX)	100,00
Formula 1 '99 (PSX + Lenkrad)	170,00
Fußball Live (PSX)	100,00
G-Police 2 (PSX)	100,00
Grand Theft Auto 2 (PSX)	100,00
Hell Night (PSX)	100,00
Int. Soccer Evolution (PSX)	100,00
Jade Cocoon (PSX)	100,00
Jet Force Gemini (N64)	115,00
Killer Loop (PSX)	100,00
Legacy of Cain - Soul Reaver (PSX)	105,00
Legend of Legaia (PSX)	100,00
Le Mans (PSX)	100,00
Lunar, The Silver Star (PSX)	170,00
Mario Golf (N64)	120,00
Medal of Honour (PSX)	90,90
Metal Gear S. Premium Pack	80,00
Metal Gear S. Mission CD (PSX)	50,00
Mission Impossible (PSX)	100,00
Mulan Story (PSX)	100,00
Musik 2000 (PSX)	100,00
NHL 2000 (PSX)	100,00
No-Fear Mountain Bike (PSX)	100,00
Nuclear Strike (N64)	115,00
Pacman World (PSX)	95,00
Parasite Eve (PSX)	140,00
Perfect Dark (N64)	115,00
Pong (PSX)	90,00
Prince Naseem Boxing (PSX)	100,00
Railroad Tycoon 2 (PSX)	100,00
Rainbow Six (N64/PSX)	100 / 100,00
Rayman 2 (N64/PSX)	125 / 100,00
Ronin Blade (PSX)	100,00
Saboteur (PSX)	100,00
Schlumpfe (PSX)	100,00
Shadow Madness (PSX)	140,00
Shadow Man (N64/PSX)	120 / 100,00
Silent Hill (PSX)	100,00
Spyro the Dragon 2 (PSX)	100,00
Star Ocean (PSX)	140,00
Star Wars: Rogue Squadron (N64)	120,00
Star Wars: Episode 1 Racer (N64/PSX	125 / 100,00
Super Smash Brother (N64)	100,00
Syphon Filter (PSX/ENG-PAL)	100,00
Tekken 3 (PSX) Platinium	50,00
The New Tetris (PSX)	100,00
Tomorrow Never Dies (PSX)	100,00
Tomb Raider 4 (PSX)	105,00
Tony Hawkes Pro Strike (PSX)	100,00
Track & Field 2 (PSX)	100,00
Turok 3 (N64 - dt/engl)	95 / 105,00
UEFA Striker (PSX)	100,00
Vigilante 8 (PSX)	100,00
V-Rally 2 (PSX)	100,00
WCW Majem (PSX)	100,00
Wipe Out 3 (PSX)	100,00
Worms (N64)	115,00
WWF Attitute (N64/PSX)	125 / 100,00
Xena (PSX)	100,00
X-Ploder Pro FX (PSX)	95,00

SEGA DREAMCAST DEUTSCHE VERS.

Sega Dreamcast (inkl. Modem)	490,00
Arcade Stick	95,00
Controller	65,00
Keyboard	55,00
Lenkrad	125,00
VMU-Card	55,00
Aero Wings	100,00
Airforce Delta	100,00
Billiard Nights	100,00
Blue Stinger	100,00
Buggy Heat	100,00
Cool Boarders (Nov)	100,00
Cue Ball	100,00
Deep Fighter	100,00
D2 (Jan)	100,00
Dynamite Cop II (Okt)	100,00
Evolution	100,00
Expandable	100,00
Fighting Force 2	100,00
Formel 1	110,00
Get Bass inkl. Controller (Okt)	190,00
House of Dead 2 mit Pistole (29.10.)	150,00
Hydro Thunder	100,00
Incoming	100,00
Killer Loop (Nov)	100,00
Marvel vs. Capcom	100,00
Metropolis	110,00
Millenium Soldier	100,00
Monaco Grand Prix 2	100,00
NBA 2000 (Dez)	100,00
NFL Blitz 2000	100,00
NFL Quarterback Club 2000	100,00
Pen Pen	100,00
Plasma Sword	100,00
Power Stone	100,00
Ready 2 Rumble	100,00
Red Dog	100,00
Renagade Racing	100,00
Sega Bass Fishing	180,00
Sega Rally 2	110,00
Shadowman	100,00
Snow Surfers (12.11.)	100,00
Sonic Adventure	100,00
Soul Calibur (26.11.)	110,00
Soul Fighter	100,00
South Park	100,00
Speed Devils	100,00
Street Fighter Alpha 3	100,00
Super Cross 2000	105,00
Suzuki Allstar Racer	100,00
Tokyo Highway Battle	100,00
Toy Commander	100,00
Trick Style	100,00
UFEA Striker	100,00
Vigilante 8	100,00
Virtual Fighter 3	100,00
WWF Attitude	100,00
World League Soccer	100,00
Worms Armegeddon	100,00

DREAMCAST - IMPORT

RGB-Kabel	50,00
Cool Boarders (JAP)	140,00
	140,00
Elemental Gimmick Gear (JAP)	140,00
New Japan Wrestling 4 (JAP)	140,00
Shenmue (JAP)	140,00
Soul Calibur (JAP)	140,00
Space Griffon (JAP)	140,00
Star Gladiator 2 (JAP)	140,00
Virtua Striker (JAP)	140,00
Zombie Revenge (JAP)	140,00

MEGASTORE • über 300m² Ladenfläche

Wir akzeptieren...

www.orderintime.com
Besuchen Sie unsere Web-Site · Spiele · Cheats · Lösungen
Händlerfragen jetzt im Internet möglich. Fragen Sie nach Ihrem Passwort

neu! **Bestell-Hotline 0180·5778800**

Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

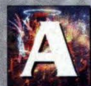
Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

LADEN	Mo-Fr:	10.00-18.30
	Sa:	10.00-16.00
VERSAND	Mo-Fr:	10.00-18.00

GROSSHANDEL	nur für Händler!!
Telefon	07 11 . 22 29 10 - 10
	07 11 . 22 29 10 - 20



Zwölf Monate voller Spieletests sind vorüber – höchste Zeit für die Wahl der "Spiele des Jahres". In den Konsolen-Zweikampf Sony vs Nintendo greift diesmal der Dreamcast als neuer Herausforderer ein – mögen die Besten gewinnen!



Auch 1999 durchliefen Hunderte von Neuerscheinungen das MAN!AC-Testlabor. Damit Ihr trotzdem den Überblick behaltet, durchforsten wir in unserem abschließenden Jahresrückblick für Euch alle Genres nach den absoluten Top-Titeln, die in keiner gut sortierten Videospielsammlung fehlen sollten. *os*

ACTION



Jet Force Gemini

Traurig, aber wahr: Das Action-Genre dümpelte dieses Jahr vor sich hin. Kaum Neuerscheinungen oder Innovationen trafen in der Redaktion ein, deshalb fiel die Wahl des besten Action-Titels nicht besonders schwer. Rares bunter Comic-Shooter **Jet Force Gemini** (N64) machte das interne Rennen. Mit superber Optik, orchestralem Soundtrack, intelligent agierenden Aliens und nicht zuletzt massig Geheimnissen setzt sich die britische Sci-Fi-Action klar an die Spitze. Dahinter platzierte sich Acclaims Multiplayer-Experiment **Turok: Legenden des verlorenen Landes** (N64). Der Ego-Shooter fasziniert durch akribisch designte Arenen, die mit sauberer Optik und über 16 tödlichen Waffen für heiße Shootouts sorgen.

Der Herausforderer

"Turok: Legenden des verlorenen Landes" (N64) auf dem Multiplayer-Thron

ACTION-ADVENTURE



Zelda: Ocarina of Time

1999 war ein ausgesprochen erfreulicher Jahrgang für alle Abenteuer-Fans. Bereits zu Beginn erschien mit **Zelda: Ocarina of Time** (N64) eines der besten Spiele aller Zeiten. "Mario"-Erfinder Shigeru Miyamoto gelang es, das phantastische Hyrule-Universum nahezu perfekt in die dritte Dimension zu portieren. Spannende Story, intelligente Rätsel, umwerfende Optik und eine innovative Steuerung sichern Link den diesjährigen ersten Platz. Fiel uns die Wahl des Gewinners noch leicht, entbrannte um den Herausforderer eine heiße Diskussion: **Metal Gear Solid** (PS) oder **Shadow Man** (N64)? Schließlich entschieden wir uns für den unerschrockenen Einzelkämpfer Solid Snake. Konamis Spionagethriller ist eine beeindruckende Synthese aus Abenteuerspiel und kinoreifen Echtzeit-Zwischensequenzen. "Metal Gear Solid" setzt auf der Playstation nicht nur in punkto Atmosphäre neue Maßstäbe – wo bleibt der Nachfolger?

Der Herausforderer



Konamis Agenten-Thriller für die Playstation "Metal Gear Solid"

DENKSPIEL



The New Tetris

Waren letztes Jahr noch unkonventionelle Puzzle-Spiele wie "Wetrix" (N64) oder "Sentinel Returns" (PS) in den MAN!AC-Charts, buhlten diesmal nur Updates althergebrachter Konzepte um die Denkspielkrone. H2Os Klötzchenstapelei **The New Tetris** (N64) ist der diesjährige Spitzenreiter der 'Brain-Trainer'. Das bewährte Spielprinzip wurde durch interessante Neuerungen wie dem austauschbaren Ersatzstein aufgepeppt und macht selbst heute noch süchtig – vor allem im glänzenden Mehrspieler-Modus, in dem bis zu vier Puzzler

Die persönlichen Top-Drei



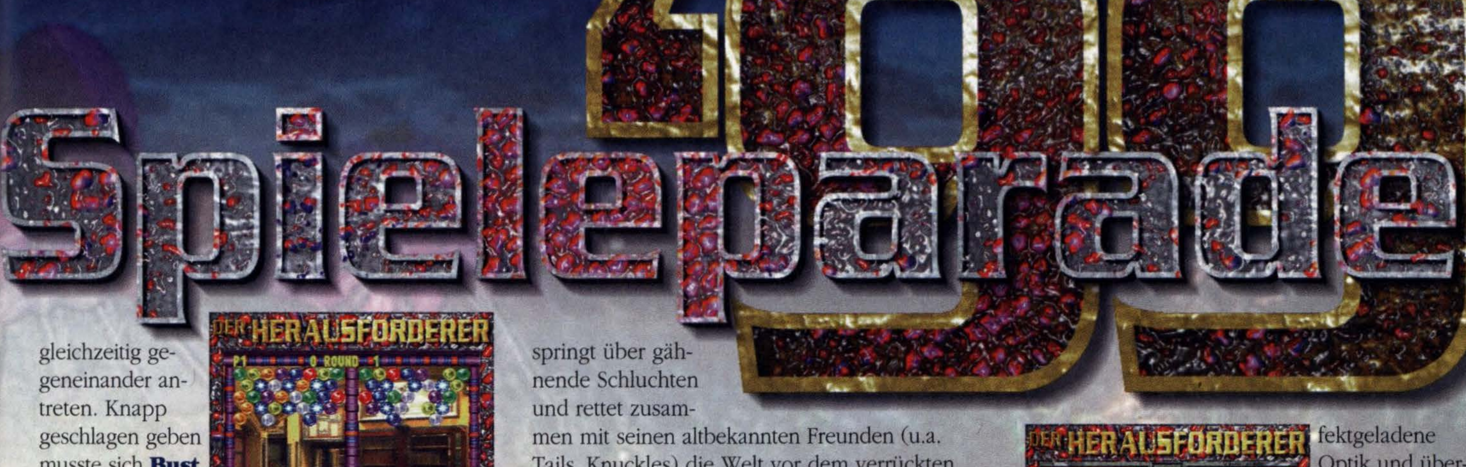
Martin Gaksch

Als ich kurz davor war, vor lauter 08/15-Rennspielen meine PS-Begeisterung zu verlieren, kam Reflections' Meisterwerk **Driver** gerade recht. Von der ersten Minute zog mich die Downtown-Demontage in ihren Bann: Nicht ganz so fies wie "GTA 2", aber frech und innovativ genug. Ich freue mich jetzt schon auf die Fortsetzung – vielleicht sogar auf Dreamcast & Co. Ganz andere Emotionen entlockte mir **Super Mario Bros. Deluxe** für den Color Game Boy. Einerseits durfte ich in Erinnerung an meine jugendlichen Spielezeiten schwelgen, andererseits freute ich mich über diese unglaublich fantasievolle 99er-Aufbereitung. Wären nur alle Oldie-Updates so clever und liebevoll ausgearbeitet. Fast so schön gelang dies nur Namco mit **Pac-Man World:** Ein modernes Hüpfspiel mit altbekannten Protagonisten – fast zu schön, um wahr zu sein.

Driver

Oliver Schultes

1999 ist für mich untrennbar mit Miyamotos Action-Adventure-Knaller **Zelda: Ocarina of Time** verknüpft. Diese Software-Perle raubte mir zwei Wochen lang fast jeden Schlaf. Erst als ich Ganondorfs wahre Gestalt vom Bildschirm gefegt hatte, konnte ich mich wieder um Freundin und Studium kümmern. Ähnlich intensiv war die Begegnung mit Acclaims **Shadow Man:** Nach dem Test musste ich mit meinem ersten Player's Guide das leichtfertige Versprechen einlösen, Euch zu den 120 dunklen



gleichzeitig gegeneinander antreten. Knapp geschlagen geben musste sich **Bust a Move 3DX** (N64), das mit Level-Editor, Puzzle- und Vierspieler-Modus auftrumpft. Ein gelungenes Update des Blasenschießens.

Putzige Blasenknobelei: "Bust a Move 3DX" fürs N64

JUMP'N'RUN



Sonic Adventure

Mit dem Start der neuen Sega-Hardware ist auch der superschnelle "Mario"-Konkurrent Sonic aus seinem Versteck hervorgekrochen und erklimmt prompt die Hüpfspiel-Spitze. **Sonic Adventure** ist ebenso wie "Zelda: Ocarina of Time" eine perfekte 3D-Neuauflage des 2D-Vorgängers: Der blaue Igel rast auf dem Dreamcast in einem Affentempo durch hochauflösende Optiken, sammelt goldene Ringe,



Der wuschelige Hüpfspiel-Held kehrt zurück: "Rayman 2" (N64).

springt über gähnende Schluchten und rettet zusammen mit seinen altbekannten Freunden (u.a. Tails, Knuckles) die Welt vor dem verrückten Dr. Eggman – ein beeindruckendes Wiedersehen mit Segas Maskottchen. Einen ebenfalls erfolgreichen Sprung von der Zwei- zur Dreidimensionalität schaffte der knuddelige Ubi-Soft-Charakter Rayman. **Rayman 2** fasziniert auf dem N64 mit bilderbuchhafter Hires-Optik, direkter Steuerung sowie abwechslungsreichen Levels – ein interaktives Märchen für die heimische Flimmerkiste.

PRÜGELSPIEL



Power Stone

Hieß es letztes Jahr noch, 'Wer prügelt, greift zum Playstation-Pad', muss der Satz diesmal 'Wer prügelt, greift zum Dreamcast-Pad' lauten. Der einzig erwähnenswerte Titel für Sonys graue Kiste war **Bloody Roar 2** von Hudson, der aber gegen die mächtige Konkurrenz aus den Häusern Sega und Capcom den kürzeren zog. So prügelte sich das erfrischend andere Beat'em-Up **Power Stone** in die Herzen der gesamten MAN!AC-Redaktion. Unkomplizierte Steuerung, effektgeladene Optik und überragender Zweispieler-Modus überzeugten selbst notorische Kampfsportverweigerer. Den Platz des Herausforderers nimmt **Virtua Fighter 3tb** ein, das trotz schlampiger PAL-Anpassung die grandiose Atmosphäre des Arcade-Originals hervorragend einfängt.

Kampfsportsimulation par excellence: "Virtua Fighter 3 tb" für den Dreamcast.

RENNSPIEL



V-Rally 2

Die Flut an hochklassigen Rennspielen riss auch '99 nicht ab. Ob akkurate Formel-1-Simulation, futuristischer Highspeed-Overkill oder matschige Offroad-Schlachten – an der Playstation führt kein Weg vorbei. Am Rennen um das beste Rennspiel des Jahres nahmen u.a. so klangvolle Namen wie **Wipeout 3**, **Formel 1 '99**,

So haben wir entschieden

Bei der Wahl der besten Spiele des Jahres haben wir ausschließlich im Jahr 1999 (einschließlich MAN!AC 12/99) erschienene PAL-Titel berücksichtigt – für die Special-Awards qualifizierten sich zudem in diesem Zeitraum getestete Import-Spiele. Ausschlaggebend für die Wahl zum besten Spiel waren nicht zwingend die MAN!AC-Spielspaßwertungen, sondern die subjektiven Favoriten der gesamten Redaktion.



Zelda: Ocarina of Time

Seelen zu führen – was neben zahlreichen Überstunden auch sprachliche Veränderungen ("Hallo Nettie-Schätzchen!") mit sich brachte. Nach den Ausflügen in die finstere Schattenwelt kam der schnellste Igel der Welt gerade recht, um das düstere Gemüt aufzuhellen. **Sonic Adventure** überzeugte mich mit optischer Brillanz, atemberaubender Geschwindigkeit und dem genialen 60Hz-Modus (PAL) – in Zukunft bitte mehr davon!

Stephan Freundorfer



Wie hätte ich dieses Jahr die ewigen Zugfahrten in die Arbeit nur ohne meinen Game Boy und **Pokémon** überstanden? Das zugegeben simple Rollenspiel war der ideale Begleiter meiner morgenmüder Muffligkeit. Die wiederum wurde verursacht durch Psygnosis' exzellente Rennsimulation **Formel 1 '99**. Wie andere PS-Freaks schlug ich mir etliche Nächte mit den Boliden von Mercedes bis BAR um die Ohren. Allerdings nicht mit den langweiligen Übertragungen aus Malaysia oder Japan, sondern mit meinem ganz persönlichen Grand Prix, der noch nie ansprechender war als in dieser Saison. Das Sport- und Spielejahr abgerundet hat Infogrames' **UEFA Striker**, das mich neben unzähliger vergeudeter Arbeitsstunden auch den einen oder anderen Nerv gekostet hat. Aber die Zeit der Revanche gegen die kickenden Kollegen wird kommen...



Formel 1 '99

Die MAN!AC Special-Awards

Beste Grafik

Namcos Waffenprügelei sorgt für herunterklappende Unterkiefer: Noch nie habt Ihr so grandiose Animationen sowie Special-FX am heimischen Fernseher bewundern dürfen – die Kämpfer bewegen sich wie echte, lebende Personen und bei jedem Schlag ziehen die Schwerter, Stöcke oder Äxte leuchtende Spuren hinterher. Eine eindrucksvolle Demonstration der Dreamcast-Hardware-Power.

Soul Calibur



Final Fantasy 8

Beste Präsentation

Wieder einmal setzt der Rollenspielgigant Square neue Maßstäbe in punkto Rendersequenzen. Die teils minutenlangen FMVs steigern die Vorfreude auf den angekündigten "Final Fantasy"-Film ins Unermessliche. Aber nicht nur die Zwischenszenen können begeistern, auch das Drumherum wie Menüführung und eingebautes Tutorial verdienen Anerkennung.

Bester Soundtrack

DMAs Gangster-Epos liefert Euch mehrere Radio-Sender frei Haus: Je nach Standort sowie Fahrzeug dröhnen kernige Country-Stücke oder Techno-Tracks gemischt mit Werbeslogans und Kommentaren der Rundfunk-Moderatoren aus Euren Boxen. Zusammen mit den Ausrufen der Passanten und den heulenden Polizeisirenen wird Eure Bude zur brodelnden Großstadt.



GTA 2



Silent Hill

Beste Atmosphäre

Obwohl Konamis Horror-Schocker spielerische Längen aufweist, hockt Ihr wie gefesselt vor der Glotze. Die hervorragende Soundkulisse mit wummernden Effekten, die direkt aus dem Jenseits zu kommen scheinen, versetzt Euch in Angst und Schrecken. In einer durchzockten Nacht schüttet Euer Körper soviel Adrenalin aus wie bei einem Bungee-Sprung aus 300 Meter Höhe – ohne rettendes Gummiseil.

Ridge Racer 4 und **V-Rally 2** teil. Nach hartumkämpften Rangeleien um die vordersten Plätze ging "V-Rally 2" schließlich als erster über die Ziellinie. Ausgefeilte Fahrphysik, unzählige Kurse und Spielmodi sowie ein ausgezeichneter Strecken-Editor lassen die Schlammschlacht zur Genre-Referenz "Colin McRae Rally" aufschließen. Mit einigen Zehntelsekunden Abstand folgt "Ridge Racer 4" auf dem zweiten Rang. Namcos vierter Teil der Straßenraserei setzt in Sachen Optik neue Maßstäbe: Ihr fegt in einem Höllentempo über die Pisten und wundert Euch im Geschwindigkeitsrausch über die ruckfreie Darstellung der opulenten Umgebung – ein kurzes, aber intensives Arcade-Rennspielvergnügen.



Geschwindigkeitswahn ohne Tempolimit: "Ridge Racer Type 4" (PS).

ROLLENSPIEL



Final Fantasy 8

Deutschland als 'Rollenspiel-Entwicklungsland' zu bezeichnen, ist wohl noch untertrieben. Während Import-Zocker sich durch virtuelle Landschaften aus der Feder von Square ("Final Fantasy Anthology", "Saga Frontier 2"), Sony ("Wild Arms 2") und Game Arts ("Grandia") schlagen, gucken hiesige PAL-Monsterjäger in die Röhre. Das Square-Epos **Final Fantasy 8** steht daher allein auf weiter Flur und nimmt ohne ernsthafte Konkurrenz die Rollenspiel-Auszeichnung entgegen.



Abenteuer im Drachenland: "Breath of Fire 3" (PS).

Thomas Szedlak

Für einen Filmfan und Atmosphäre-Fetischisten muss ein Spiel mehr bieten als pure Action – deshalb ist **Metal Gear Solid** mein Spiel des Jahres. Die spannende, intrigenreiche Story in Konamis Agententhriller beschäftige mich über Wochen, an Hideo Kojimas Meisterwerk sollten sich viele Spiele-Entwickler ein Beispiel nehmen. "Metal Gear Solid 2" auf der PS2 – ich kann mir nichts Schöneres vorstellen. Als Fan des runden Leders hat mich außerdem, wie fast alle MAN!ACs, das **UEFA Striker**-Fieber gepackt. Die unkomplizierte und spaßorientierte Fußball-Perle legte (zu) häufig den Redaktionsalltag lahm. Eine Schadensersatzforderung konterte Hersteller Infogrames mit der 'Androhung' einer noch besseren Dreamcast-Version. Squares geniales RPG-Epos **Final Fantasy 8** wird mir schließlich die Weihnachtszeit versüßen – endlich ein paar Tage wohl verdienter Urlaub!



Metal Gear Solid

Ulrich Steppberger

Seit die erste Vorversion von **UEFA Striker** hier eintrudelte, ging es in der Redaktion ausgesprochen lautstark zu – noch heute ist die Begeisterung beim Kampf ums Leder ungebrochen. Flüssige Optik, eingängige Steuerung und schier unbegrenzter Spielwitz lassen für mich jedes „FIFA" stehen, „UEFA" hat meinen Glauben an das ultimative Sportspiel wieder hergestellt. **Soul Calibur** ist für mich der Maßstab, an dem sich alle kommenden Dreamcast-Spiele messen lassen müssen.

Nichtsdestotrotz glänzt der neueste "FF"-Teil mit überragender Präsentation, innovativem Magie-System und ausgefeilter Story mit geheimnisvollen Charakteren. Etwas abgeschlagen auf Platz 2 rangiert das bereits zum Jahreswechsel erschienene **Breath of Fire 3** von Capcom. Die Geschichte der 'Drachenmenschen' wird darin Playstation-exklusiv im Bitmap/Polygon-Kleid weitererzählt.

SPORTSPIEL



UEFA Striker

Die jährliche Update-Manie im Sport-Genre schlug 1999 wieder gnadenlos zu. Entwickler aller Couleur ließen ihre mehr oder weniger verschlimmbesserten Wrestling-, Fußball-, American Football-, Eishockey- und Basketball-Fortsetzungen auf die wehrlosen MAN!AC-Redakteure los. Gerade deshalb stachen zwei Neulinge hervor: Die Playstation-Titel **UEFA Striker** und **Tony Hawk's Skateboarding** sorgten mit ihren Multiplayer-Modi für dezibelstarke Spiele-Sessions sowie sinkende Arbeitsmoral. Als Sieger des ungleichen Duells ernennen wir nach mehrwöchigem Dauerzocken Infogrames' Fußball-Kracher. Durch die unkomplizierte Steuerung und die ruckfreie Optik entwickelt sich selbst unter verschieden starken Gegnern ein spannender Schlagabtausch – Wutausbrüche sowie Jubelstürme inklusive. Nicht minder rasant geht's bei "Tony Hawk" und seinen Skateboard-Eskapaden zu: Mit einfach zu lernenden Kommandos vollführt Ihr Spins, Grinds und andere spektakuläre Tricks. In dem motivierenden Karriere-Modus skatet Ihr um bessere Ausrüstung und neue Levels.



Der Herausforderer

Skaten ohne Platzwunden: "Tony Hawk's Skateboarding" (PS).

STRATEGIESPIEL



Warzone 2100

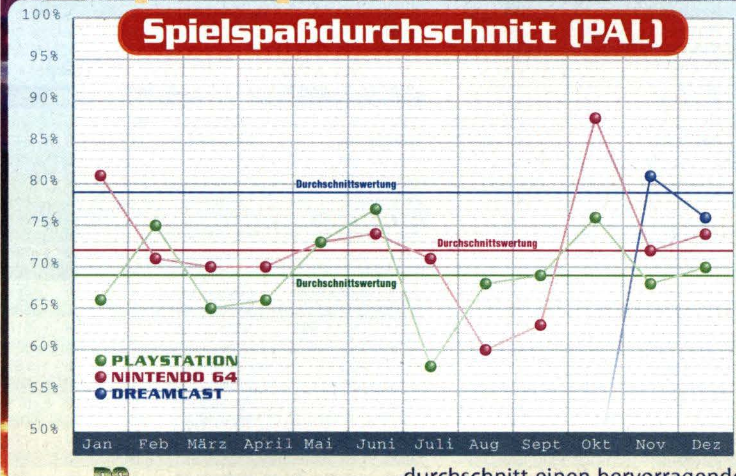
Während auf dem PC monatlich eine Handvoll Strategiespiele den Weg in die Läden findet, kann man die Konsolentitel des gesamten Jahres an fünf Fingern abzählen. Die Gründe sind vor allem mangelnde Grafikauflösung und die umständlichere Bedienung (fehlende Tastatur, Speichermöglichkeit) auf Seiten der Videospiel-Hardware. Trotzdem haben wir zwei würdige Vertreter für den Preis des Jahres gefunden: **Warzone 2100** von Eidos lautet der Erstplatzierte, der sich von Westwoods "C&C"-Reihe durch zahlreiche innovative Neuerungen wie beispielsweise dem Erfahrungssystem der eigenen Truppen positiv abhebt und zudem mit hoher Gegner-KI glänzt. Den zweiten Platz konnte sich das etwas angegraute **Command & Conquer** für das N64 sichern. Doch trotz des Alters überzeugt Westwoods Strategie-Titel mit einem spannendem Mix aus taktischer Planung und actionlastigen Kämpfen – auch auf dem Nintendo 64.



Der Herausforderer

Der Echtzeit-Strategie-Klassiker auf dem N64: "Command & Conquer".

Spielspaß auf einen Blick



Bei der Auswertung des Spielspaßschnitts pro MAN!AC-Ausgabe zeigte sich wieder einmal, dass das oft gescholtene N64 gegenüber der Playstation knapp im Vorteil liegt. Der PAL-Neuling Dreamcast legte in der November-Ausgabe mit 81% Wertungsdurchschnitt einen hervorragenden Start hin – nicht zuletzt wegen "Sonic Adventure", "Power Stone" und "Virtua Fighter 3tb".

Auszeichnungen pro System

PS · N64 · DC — It's a MAN!AC: 32 · 21 · 5 (GETESTETE SPIELE: 150, 100, 50)

Bei den begehrten 'It's a MAN!AC'-Auszeichnungen liegt auch 1999 die Sony-Konsole mit 32 Awards an erster Stelle. Stellt man allerdings die Prädikatzahl in Relation zu den getesteten Spielen (durchsichtige Säule), ergibt sich ein anderes Bild: Newcomer Dreamcast sahnte bei fast jedem zweiten Titel einen Hardguy ab. Beim N64 wurde immerhin noch jedes dritte Spiel ausgezeichnet, bei der Playstation jedes fünfte.



UEFA Striker

Allein die grafische Brillanz lockt selbst mich als bekennenden Beat'em-Up-Muffel immer wieder zu einer Runde Prügel mit meiner Flamme Ivy vors Pad. Überzeugt hat mich außerdem **Syphon Filter**: Still und heimlich brachte Sony einen Toptitel im „MGS"-Stil auf den Markt, der mich nach anfänglicher Skepsis voll gepackt hat. Gegen die spannenden Aufträge von Gabe Logan zieht Kollege Solid Snake bei mir den kürzeren.



Tobias Hartlehnert

Seit dem Original-"Sonic" auf dem Mega Drive konnte mich kein Nachfolger so begeistern wie **Sonic Adventure**. Der abwechslungsreiche Action-Renner überzeugte mich von der Hardware-Power der neuen Sega-Konsole und weckte mit der "A-Life"-Zucht erste väterliche Gefühle. Nachdem sich bereits beim zweiten "C&C"-Teil Abnutzungserscheinungen zeigten, kam mir die Strategie-Überraschung **Warzone 2100** gerade recht. Die innovative Steuerung und das Erfahrungssystem ließen mich immer wieder in ausufernde 3D-Schlachten versinken. Mit der **Final Fantasy Anthology** wurde schließlich ein RPG-Traum war: Sieben Jahre musste ich auf einen verständlichen fünften Teil der Referenz-Serie warten. Die mitreißende Story, detailverliebte 2D-Grafik und eingängige Fantasy-Melodien erzeugen zehnmal mehr Stimmung als sterile Rendersequenzen.



Sonic Adventure

JAHRESINHALT 1999

FEATURES & REPORTAGEN

Titel	Ausgabe	Seite
1999: Das Jahr des Dreamcast?	2	30
Blutspur im Kinderzimmer	4	28
Dreamcast-Start in Deutschland	10	44
Es lebe der Horror	8	20
Import-Stopp	1	24
Jahresinhalt '98	1	36
Konsolen 2000	12	32
Kriminelle oder Kunden?	4	20
Lösungsbücher	9	28
MAN!AC-Spielerprofil '99	3	18
Next Generation Playstation	5	6
Nintendo-Delphin schwimmt!	8	30
Piraten-Stopp	9	18
PS2-Enthüllung	11	6
Snowboard-Spiele im Vergleich	4	74
Spiele des Jahres '98	1	32
Trash-Awards	2	74
Traumberuf Spieleredakteur?	7	78
Videospiele 2000	9	38

SPIELEVORSTELLUNGEN & PREVIEWS

Spiel	System	Ausgabe	Seite
24 Stunden von LeMans, Die	Playstation	4	16
360	Playstation	7	12
Action Man	Playstation	10	22
Alien Resurrection	Playstation	4	14
Armorines	Nintendo 64/PS	11	38
Castlevania 2	Nintendo 64	9	26
Chef's Luv Shack	Nintendo 64	12	26
Chrono Cross	Playstation	10	32
Countdown Vampires	Playstation	6	6
Croc 2	Playstation	4	8
D2	Dreamcast	7	16
Dead Or Alive 2	Dreamcast	6	24
Demolition Racer	Playstation	6	8
Demon Warrior	Playstation	6	22
Dewprism	Playstation	10	33
Dino Crisis	Playstation	6	10
Dino Crisis	Playstation	9	12
Discworld Noir	Playstation	2	14
Driver	Playstation	3	6
Eagle One	Playstation	5	22
F355 Challenge	Arcade	8	12
Fear Effect	Playstation	12	14
Flight Shooting	Dreamcast	3	8
Formel 1 '99	Playstation	10	8
Galleon	Dreamcast	1	14
Goemon 2	Nintendo 64	2	10
Gran Turismo 2	Playstation	11	36
GTA 2	Playstation	11	32
Gungage	Playstation	7	14
Hard Edge	Playstation	2	16
Hybrid Heaven	Nintendo 64	5	28
Indiana Jones 4	Playstation	2	6
Jade Cocoon	Playstation	9	22
Killer Loop	Playstation	8	16
Kingsley	Playstation	1	10
KKND 2 - Crossfire	Playstation	1	8
Koudelka	Playstation	7	6
Le Mans	Playstation	2	8
Legend of Dragoon, The	Playstation	12	16
Legend of Mana	Playstation	10	32
Magical Tetris Challenge	Nintendo 64	10	10
MDK 2	Dreamcast	11	16
Metal Gear Solid (deutsch)	Playstation	1	12
Metropolis	Dreamcast	6	26
MGS Integral	Playstation	7	10
Missile Command	Playstation	10	27
Munch's Oddysee	Playstation	12	10
NBA 2000	Playstation	10	14
Need For Speed 4	Playstation	4	6
NHL 2000	Playstation	10	14
No Fear D. Mountain B.	Playstation	2	12
Outtrigger	Arcade	11	40
Pac-Man World	Playstation	7	44
Pokémon	Game Boy	10	18
Pong	Playstation	10	28
Pop'n Music	Dreamcast	3	8
Populous: The Beginning	Playstation	3	12
Prince Naseem Boxing	Playstation	1	16
Q*bert	Playstation	10	27
R/C Stunt Copter	Playstation	6	18
Rainbow Six	Playstation	5	26
Re-Volt	Nintendo 64	9	20
Real Neverending Story	Playstation	9	24
Resident Evil 3 Nemesis	Playstation	7	50
Resident Evil 3 Nemesis	Playstation	12	6
Resident Evil: Gun Survivor	Playstation	12	9
Ruff & Tumble	Playstation	8	10
Shadow Man	Playstation/N64	3	10
Shadow Man	Playstation/N64	6	12
Sheep	Playstation	10	6
Silent Bomber	Playstation	6	20

SPIELEVORSTELLUNGEN & PREVIEWS (FORTSETZUNG)

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Silent Hill	Playstation	1	6
Silent Hill	Playstation	5	12
Sled Storm	Playstation	9	8
Soul Fighter	Dreamcast	8	18
Soul Fighter	Dreamcast/PC	6	14
South Park	Playstation	2	22
Space Channel 5	Dreamcast	12	12
Space Inavders	PS/N64/GBC	10	28
Speed Devils	Dreamast	9	16
Star Trek: Red Squad	Playstation	10	15
Stunt GP	Dreamcast	10	16
Tank Racer	Playstation	4	12
Technomage	Playstation	5	21
Tekken Tag Tournament	Arcade	8	6
Tomb Raider 4	Playstation	10	10
Tomb Raider 4	Playstation	12	18
Toy Story 2	Playstation	10	13
Trickstyle	Dreamcast	7	8
UEFA Striker	Playstation	6	16
V-Rally 2	Playstation	4	10
V-Rally 2	Playstation	5	24
Vagrant Story	Playstation	10	33
Vigilante 8: 2. Herausf.	Dreamcast	11	34
Vigilante 8: 2. Herausf.	PS/N64/Dreamcast	10	15
Wild Arms 2	Playstation	10	33
Wu Tang Shaolin Style	Playstation	9	10
X-Files, The	Playstation	8	8
X-Men	Playstation	10	13

SPIELE-TESTS (PAL)

Spiel	System	Ausgabe	Seite	%
360	Playstation	8	70	48%
A Bug's Life	Nintendo 64	8	78	67%
A Bug's Life	Playstation	2	60	72%
Action Man	Playstation	12	90	80%
Actua Golf 3	Playstation	1	77	80%
Actua Ice Hockey 2	Playstation	7	68	58%
Actua Soccer 3	Playstation	1	98	67%
Aerowings	Dreamcast	11	89	78%
Aironauts	Playstation	11	100	48%
Akuji The Heartless	Playstation	3	56	85%
All Star Baseball 2000	Nintendo 64	6	76	83%
All Star Tennis '99	Nintendo 64	4	64	61%
All Star Tennis 99	Nintendo 64	3	55	61%
A. Kournikova's S.C. Tennis	Playstation	8	68	73%
Ape Escape	Playstation	8	58	86%
Asterix	Playstation	5	72	67%
Asteroids	Playstation	1	90	76%
Atlantis	Playstation	3	64	43%
Attack of the Saucerman	Playstation	8	75	39%
Beetle Adventure Racing	Nintendo 64	5	78	78%
Big Air	Playstation	5	76	61%
Big Race USA	Playstation	3	52	76%
Blaze & Blade	Playstation	1	52	81%
Blood Lines	Playstation	7	74	48%
Bloody Roar 2	Playstation	5	70	86%
Blue Stinger	Dreamcast	11	84	72%
Bomberman Fantasy Race	Playstation	8	77	76%
Bomberman	Playstation	9	66	83%
Box Champions	Playstation	2	50	74%
Buggy Heat	Dreamcast	12	64	74%
Buggy	Playstation	1	91	55%
Bugs Bunny auf Zeitreise	Playstation	8	62	71%
Bundesliga Stars 2000	Playstation	10	66	75%
Bust A Move 3DX	Nintendo 64	2	69	88%
Bust A Move 4	Playstation	2	69	82%
C3 Racing	Playstation	1	94	76%
Capcom Generations	Playstation	9	62	71%
Castlevania 64	Nintendo 64	4	46	85%
Castrol Honda S. Racing	Playstation	8	68	58%
Centipede	Playstation	11	76	36%
Centre Court Tennis	Nintendo 64	2	58	72%
Chameleon Twist 2	Nintendo 64	5	69	69%
Championship Motocross	Playstation	12	94	69%
Charlie Blast's Territory	Nintendo 64	7	77	58%
Chocobo Racing	Playstation	9	57	47%
Chopper Attack	Nintendo 64	1	98	79%
Circuit Pro Bowling	Playstation	3	55	57%
Civilization 2	Playstation	3	46	85%
Command & Conquer	Nintendo 64	8	56	81%
Crash Bandicoot 3	Playstation	1	74	87%
Croc 2	Playstation	8	72	83%
Darkstalkers 3	Playstation	6	78	80%
Destruction Derby 64	Nintendo 64	12	94	60%
Devil Dice	Playstation	3	49	66%
Dino Crisis	Playstation	12	44	85%
Divers Dream	Playstation	5	68	68%
Dodgem Arena	Playstation	1	97	59%
Dreams	Playstation	7	74	35%
Driver	Playstation	7	64	81%
Duke Nukem: Zero Hour	Nintendo 64	9	58	85%
Eliminator	Playstation	4	57	51%
Evil Zone	Playstation	8	54	64%
F-Zero X	Nintendo 64	1	100	87%
F1 World Grand Prix 2	Nintendo 64	6	62	81%
FIFA 99	Nintendo 64	4	73	87%
FIFA 99	Playstation	1	84	87%
FIFA 2000	Playstation	12	78	82%
Fighting Force 64	Nintendo 64	8	54	77%
Final Fantasy 8	Playstation	11	50	90%
Fisherman's Bait	Playstation	12	85	64%
Flying Dragon	Nintendo 64	9	65	75%
Formel 1 '99	Playstation	12	50	86%
Fussball Live	Playstation	12	75	83%
G-Police 2	Playstation	9	50	82%
Gauntled Legends	Nintendo 64	12	55	72%
Gex: Deep Cover Gecko	Nintendo 64	11	94	82%
Gex: Deep Cover Gecko	Playstation	5	66	86%
Global Domination	Playstation	3	44	67%
Glover	Nintendo 64	1	78	55%
Goemon's Great Adventure	Nintendo 64	4	66	73%
Grab des Pharao	Playstation	9	66	51%
Granstream Saga	Playstation	3	48	80%
GTA 2	Playstation	12	80	86%
GTA London 1969	Playstation	7	68	76%
Guardian's Crusade	Playstation	5	74	71%
Gungage	Playstation	11	91	59%
Hard Edge	Playstation	5	64	68%
Hot Wheels Turbo Racing	Playstation	12	88	45%
Hugo 2	Playstation	7	77	25%
Hugo	Playstation	1	91	32%
Hybrid Heaven	Nintendo 64	11	82	58%
Incoming	Dreamcast	12	57	67%
Invasion	Playstation	3	65	53%
Jet Force Gemini	Nintendo 64	12	66	88%
Kagero: Deception 2	Playstation	9	61	74%
Kensei - Sacred Fist	Playstation	4	60	68%
Killer Loop	Playstation	10	72	83%
Kingsley's Adventure	Playstation	10	80	67%
KKND Krossfire	Playstation	4	62	68%
Knife Edge	Nintendo 64	2	72	29%
Kurushi Final	Playstation	10	67	67%
Legacy of Kain: Soul Reaver	Playstation	8	44	88%
Legend of Kartia	Playstation	9	60	81%
Legend of Zelda: Ocarina...	Nintendo 64	1	86	95%
Lemmings	Playstation	1	83	87%
Live Wire	Playstation	4	70	53%
Lode Runnder 3-D	Nintendo 64	6	72	57%
Madden Football '99	Nintendo 64	2	63	90%
Madden NFL 2000	Playstation	11	97	88%
Magical Tetris Challenge	Nintendo 64	12	85	85%
Mario Golf	Nintendo 64	12	86	86%
Mario Party	Nintendo 64	4	54	69%
Marvel vs Street Fighter	Playstation	6	78	83%
Mega Man Legends	Playstation	6	76	41%
Mega Man X4	Playstation	7	71	77%
Metal Gear Solid	Playstation	3	40	92%
MGS Special Missions	Playstation	11	56	83%
Micro Machines 64	Nintendo 64	3	68	80%
Milo's Astro Lanes	Nintendo 64	9	65	34%
Missile Command	Playstation	12	88	61%
Mission: Impossible	Playstation	11	100	65%
Monkey Hero	Playstation	5	62	62%
Monster Truck Madness 64	Nintendo 64	9	56	60%
Monsterseed	Playstation	3	60	36%
NBA Jam 99	Nintendo 64	1	50	85%
NBA Live 99	Playstation/N64	2	62	82%
NBA Pro 99	Nintendo 64	8	76	68%
NBA Pro 99	Playstation	8	76	74%
Need For Speed 4	Playstation	6	66	85%
New Tetris, The	Nintendo 64	10	77	87%
Next Tetris, The	Playstation	11	79	83%
NFL Quarterback Club '99	Nintendo 64	1	93	91%
NFL Quarterb. Club 2000	Nintendo 64	11	103	86%
NHL 2000	Playstation	11	88	87%
NHL Breakaway 99	Nintendo 64	2	55	86%
NHL Face Off 99	Playstation	6	74	76%
NHL Pro 99	Nintendo 64	12	87	57%
No Fear Downhill M.B.	Playstation	12	56	76%
Omega Boost	Playstation	8	48	65%
Pac-Man World	Playstation	12	58	85%
Player Manager '99	Playstation	7	70	41%
Pocket Fighter	Playstation	3	60	82%
Point Blank 2	Playstation	10	63	77%
Pong	Playstation	11	76	61%
Pool Hustler	Playstation	3	66	74%
Pop'n'Pop	Playstation	11	55	72%
Populous: The Beginning	Playstation	4	50	82%
Power Stone	Dreamcast	11	102	88%
Poy Poy 2	Playstation	4	52	67%
Premier Manager '99	Playstation	4	70	65%
Premier Manager 64	Nintendo 64	11	100	58%
Pro 18: World Tour Golf	Playstation	3	54	48%
Psybadek	Playstation	1	82	60%
Puma Street Soccer	Playstation	7	76	49%
Q*bert	Playstation	12	49	60%
R-Type Delta	Playstation	7	70	86%
R-Types	Playstation	1	95	78%
R/C Stunt Copter	Playstation	10	64	61%
Racing Simulation 2	Dreamcast	11	97	86%
Racing Simulation 2	Nintendo 64	10	62	85%
Racing Simulation 2	Playstation	5	54	85%
Rainbow Six	Nintendo 64	12	54	80%
Rainbow Six	Playstation	12	54	70%
Rakuga Kids	Nintendo 64	2	64	48%
Rally Cross 2	Playstation	4	72	75%
Rampage 2	Playstation	9	61	48%
Rat Attack	Playstation	11	85	63%
Rayman 2	Nintendo 64	12	68	88%
Re-Volt	Nintendo 64	11	54	61%
Re-Volt	Playstation	11	54	59%
Ready 2 Rumble Boxing	Dreamcast	12	84	85%
Reel Fishing	Playstation	11	101	28%
Retro Force	Playstation	3	59	54%
Ridge Racer Type 4	Playstation	6	64	91%

Spiel	System	Ausgabe	Seite	%
Rival Schools	Playstation	2	59	80%
Road Rash 64	Nintendo 64	12	93	44%
Rogue Squadron	Nintendo 64	2	70	75%
Rogue Trip	Playstation	1	73	53%
Rollcage	Playstation	3	50	76%
Ronin Blade	Playstation	12	65	42%
Rugrats	Playstation	7	67	46%
Running Wild	Playstation	3	63	46%
Rush 2	Nintendo 64	2	68	59%
S.C.A.R.S.	Nintendo 64	2	73	75%
San Francisco Rush	Playstation	1	95	58%
Sensible Soccer	Playstation	4	61	38%
Shadow Gunner	Playstation	1	99	51%
Shadow Man	Nintendo 64	10	56	91%
Shadow Man	Playstation	11	78	73%
Shadowgate 64	Nintendo 64	8	63	51%
Shanghai True Valor	Playstation	3	66	85%
Silent Hill	Playstation	8	50	83%
Sled Storm	Playstation	11	58	77%
Small Soldiers	Playstation	1	72	58%
Sonic Adventure	Dreamcast	11	98	91%
South Park	Nintendo 64	4	63	45%
South Park	Playstation	12	93	31%
Space Invaders	Playstation	12	57	59%
Speed Devils	Dreamcast	11	80	78%
Speed Freaks	Playstation	10	68	85%
Sports Car GT	Playstation	5	60	75%
Spyro 2: Gatew. to Glimmer	Playstation	12	62	87%
Star Wars: Die Dunkle Bedr.	Playstation	12	74	65%
Star Wars E1: Racer	Nintendo 64	7	72	85%
Starshot	Nintendo 64	1	96	69%
Street Fighter Alpha 3	Playstation	6	73	91%
Street Fighter Collection 2	Playstation	6	73	88%
Street Skater	Playstation	4	68	76%
Superman	Nintendo 64	8	78	14%
Swing	Playstation	4	56	79%
Syphon Filter	Playstation	9	64	83%
Test Drive 4x4	Playstation	2	56	60%
T'ai Fu	Playstation	4	58	70%
Tarzan	Playstation	10	78	80%
Tiger Woods 99	Playstation	2	66	83%
Tokyo Highway Challenge	Dreamcast	11	92	69%
Tomb Raider 3	Playstation	1	46	88%
Tonic Trouble	Nintendo 64	11	90	79%
Tony Hawk's Skateb.	Playstation	10	60	85%
Top Gear Overdrive	Nintendo 64	1	54	83%
Toy Commander	Dreamcast	12	48	78%
Trap Runner	Playstation	7	71	54%
Trickstyle	Dreamcast	11	86	77%
Triple Play 2000	Playstation	7	76	83%
Turok: Legende des...	Nintendo 64	12	76	81%
Twisted Edge Snowb.	Nintendo 64	5	77	64%
UEFA Champions League	Playstation	5	58	75%
UEFA Striker	Playstation	11	104	86%
V-Rally 2 Champ. Ed.	Playstation	8	64	90%
V-Rally Edition '99	Nintendo 64	1	92	75%
Versailles	Playstation	9	66	60%
Victory Boxing 2	Playstation	3	63	63%
Vigilante 8	Nintendo 64	5	57	79%
Virtua Figher 3tb	Dreamcast	11	96	88%
Virtual Pool 64	Nintendo 64	5	65	75%
Virus	Playstation	8	77	28%
Viva Fussball	Playstation	6	65	57%
Warzone 2100	Playstation	6	58	85%
WCW/NWO Revenge	Nintendo 64	1	81	89%
WCW/NWO Thunder	Playstation	3	62	49%
Wing Over 2	Playstation	6	79	72%
Wipeout 3	Playstation	10	74	87%
Wipeout 64	Nintendo 64	1	80	85%
Worms Armageddon	Playstation	12	92	78%
Worms Pinball	Playstation	12	95	71%
Wu Tang Shaolin Style	Playstation	12	72	79%
WWF Attitude	Nintendo 64	11	94	81%
WWF Attitude	Playstation	9	54	81%
X Games Pro Boarder	Playstation	2	54	70%
X-Files, The	Playstation	10	70	69%
Yoyo's Puzzle Park	Playstation	6	74	73%
Zero Divide 2	Playstation	3	49	64%

SPIELE-TESTS (IMPORT)

Spiel	System	Ausgabe	Seite	%
3Xtreme	Playstation	7	36	52%
Ace Combat 3	Playstation	9	46	84%
Aero Dancing	Dreamcast	5	46	-
Airforce Delta	Dreamcast	10	54	80%
All Star Smash Brothers	Nintendo 64	4	42	72%
Armored Core 2	Playstation	1	42	68%
Army Men 3D	Playstation	6	56	62%
Battletanx	Nintendo 64	3	38	78%
Beatmania 3rd Remix	Playstation	4	40	-
Beatmania	Playstation	1	43	86%
Blades of Steel '99	Nintendo 64	6	53	57%
Blue Stinger	Dreamcast	6	50	71%
Brigandine	Playstation	2	46	53%
Buggy Heat	Dreamcast	9	45	75%
California Speed	Nintendo 64	5	52	64%
Charlie Blast's Territory	Nintendo 64	6	52	58%
Climax Landers	Dreamcast	12	40	70%
Cool Boarders Burrrn	Dreamcast	11	48	80%
Dragonseeds	Playstation	1	41	58%
Dynamite Deka 2	Dreamcast	8	36	78%
Ehrgeiz	Playstation	3	34	88%
Evolution	Dreamcast	4	38	72%
Expendable	Dreamcast	9	43	73%
Fighter Maker	Playstation	9	47	67%
Final Fantasy Anthology	Playstation	12	42	91%
Fisherman's Bait	Playstation	5	51	64%
Game of Life	Playstation	6	55	65%
Get Bass	Dreamcast	6	48	82%
Giant Gram	Dreamcast	9	44	86%
Glawn Island	Playstation	1	42	37%
Godzilla Generations	Dreamcast	2	38	34%
Golden Nugget	Nintendo 64	2	41	32%
House of the Dead 2, The	Dreamcast	6	46	82%
Incoming	Dreamcast	3	32	68%
Kagero: Deception 2	Playstation	1	41	75%
King of Fighters DM '99	Dreamcast	9	42	86%
Last Blade	Playstation	5	51	77%
Legend of Legaia	Playstation	6	54	76%
Liquid Kids	Saturn	1	44	68%
Lunar Silver Star Story Comp.	Playstation	8	39	82%
Magical Tetris Challenge	Nintendo 64	2	40	85%
Mario Golf 64	Nintendo 64	8	40	-
Marvel vs Capcom	Dreamcast	6	45	89%
Master of Monsters	Playstation	4	41	59%
Monaco GP: Racing Sim. 2	Dreamcast	5	47	86%
Nightmare Creatures	Nintendo 64	2	40	77%
Penpen Tri-Icelon	Dreamcast	2	39	55%
Pop'n Music	Dreamcast	6	45	82%
Power Stone	Dreamcast	5	44	89%
Psychic Force 2012	Dreamcast	5	46	43%
Puyo Puyo 4	Dreamcast	5	46	71%
R-Type Delta	Playstation	2	48	86%
Rally Cross 2	Playstation	1	43	75%
Rampage 2 Universal...	Nintendo 64	6	53	48%
Redline Racer	Dreamcast	7	34	64%
Ridge Racer Type 4	Playstation	2	42	91%
Sega Ages: Mickey & Donald	Saturn	1	44	73%
Sega Rally 2	Dreamcast	4	35	87%
Seventh Cross	Dreamcast	3	30	58%
Snow Speeder	Nintendo 64	5	52	51%
Snowboard Kids 2	Nintendo 64	6	52	62%
Sonic Adventure	Dreamcast	3	26	91%
Soul Calibur	Dreamcast	10	52	90%
Star Ocean 2	Playstation	8	38	86%
Street Fighter Zero 3	Playstation	3	36	91%
Street Fighter Zero 3	Dreamcast	9	45	91%
Strikers 1945 2	Playstation	1	42	53%
Suikoden 2	Playstation	12	42	77%
Super Speed Racing	Dreamcast	6	44	82%
Syphon Filter	Playstation	5	48	83%
Tetris 4D	Dreamcast	3	30	78%
Tetris 64	Nintendo 64	2	41	89%
Tiny Toon Adventures	Playstation	2	46	27%
Toukon Retsuden 4	Dreamcast	11	48	58%
Twisted Metal 3	Playstation	4	40	54%
Uprising X	Playstation	6	56	74%
Virtua Fighter 3tb	Dreamcast	2	36	90%
World Driver Champ.	Nintendo 64	8	42	81%
Xenogears	Playstation	1	40	89%

SPIELE-TESTS (HANDHELD)

Spiel	System	Ausgabe	Seite	Wert.
720°	Game Boy Color	6	80	3
Asterix & Obelix	Game Boy Color	8	80	3
Dropzone	Game Boy Color	8	80	2
Frogger	Game Boy Color	10	82	3
Gex	Game Boy Color	5	80	4
Gun Pey	Wonderswan	12	96	5
Harvest Moon	Game Boy Color	3	72	5
Hexcite	Game Boy Color	3	72	3
Holy Magic Century	Game Boy Color	9	76	2
Int. Track & Field	Game Boy Color	10	82	3
ISS '99	Game Boy Color	8	80	4
King of Fighters	Neo Geo Pocket	2	78	4
Legend of the River King	Game Boy Color	7	80	5
Let's go Fishing	Wonderswan	12	96	3
Mario Golf	Game Boy Color	11	114	5
Montezuma's Return	Game Boy	4	78	4
NBA Jam '99	Game Boy Color	5	80	3
Neo Geo Cup '98	Neo Geo Pocket	2	78	5
Oddworld Adventures	Game Boy	6	80	3
Pac-Man	Game Boy Color	11	114	5
Pitfall	Game Boy Color	5	80	4
Power Quest	Game Boy Color	3	72	3
R-Type DX	Game Boy Color	9	76	5
Reservoir Rats	Game Boy	4	78	3
Shanghai Pocket	Game Boy Color	4	78	4
Space Station Silicon Valley	Game Boy Color	11	114	3
Spy vs Spy	Game Boy Color	10	82	4
Super Mario DX	Game Boy Color	7	80	5
Super Robot Wars Compact	Wonderswan	12	96	5
Sylvester & Tweety	Game Boy Color	2	78	3
Tetris DX	Game Boy Color	1	102	5
Top Gear Rally	Game Boy Color	7	80	4
Toukon Retsuden	Wonderswan	9	76	4

MESSEN UND VERANSTALTUNGEN

Messe	Ort	Ausgabe	Seite
ECTS 1999	London	11	24
Electronic Entert. Expo '99	Los Angeles	7	37
Game Devel. Conference	San José	5	20
IFA 1999	Berlin	11	22
IMA 1998	Frankfurt	2	24
JAMMA-Show	Tokio	12	22
Spaceworld 1999	Tokio	11	18
Spielwarenmesse 1999	Nürnberg	4	18
Tokyo Charakter Show	Tokio	10	24
Tokyo Game Show Autumn	Tokio	11	12
Toyko Game Show Spring	Tokio	5	16

INTERVIEWS

Interview-Partner	Firma	Ausgabe	Seite
Amy Henning (Producer)	Crystal Dyn.	8	47
Brian Bird (Programmierer)	DMA Design	12	80
Carlo Perconti (Designer)	Toka	6	14
Christine Schulz	USK	4	30
Darren Jobling (Producer)	Eutechnyx	4	16
David Perry (Designer)	Shiny	5	9
David Perry (Designer)	Shiny	12	36
Douglas Tennapel (Designer)	Neverhood	5	11
Elke Monssen-Engberding	BPjS	4	29
Florian Knappe	FEB	8	17
Gaku Tamura (Director)	Genki	9	22
Hermann Achilles (GF)	VUD	31	
Jez San (Producer)	Argonaut	4	14
Jez San (Producer)	Argonaut	5	8
Kenji Eno (Designer)	Warp	7	16
Kenji Shimizu (Producer)	Genki	9	22
Lorne Lanning (Chef)	Oddworld Inh.	5	7
Lorne Lanning (Chef)	Oddworld Inh.	12	10
Marc Rosocha (Designer)	Eclipse	12	35
Martin Edmonson (Chef)	Reflections	3	7
Nic Cusworth (Designer)	Argonaut	4	9
Paul Douglas (Designer)	Conf. Factor	1	14
Peter Gerstenberger	USK	4	30
Peter Zetterberg (Producer)	UDS	2	12
Ronald Schäfer (GF)	VUD	31	
Shinji Mikami (Designer)	Capcom	8	20
Shinya Nishigaki (President)	Climax Graph.	6	51
Simon Harris (Producer)	Bullfrog	3	12
Tetsuya Mizuguchi (Producer)	Sega	12	12
Thomas Zeitner (GF)	Sega	10	44
Toby Gard (Designer)	Confounding F.	5	10
Tom Friedman (Marketing-Man.)	Blaze	9	18
Tomonobu Itagaki (Producer)	Tecmo	6	25
Volker Rieck	Eidos	9	28
Yu Suzuki (Designer)	Sega	8	12

KNOW-HOW

Thema	System	Ausgabe	Seite
Caetla 0.34	Playstation	7	88
Craction	Playstation	8	86
Dex Drive	Nintendo 64	9	82
Dex Drive	Playstation/N64	5	88
Dreamcast-Schnellstart	Dreamcast	2	84
Equalizer	Nintendo 64	12	102
Equalizer	Playstation	3	78
Game Buster 3.0 Deluxe	Playstation	6	86
Game Buster Deluxe	Nintendo 64	12	102
I/O-Port Umbau für SCPH-9002C	Playstation	11	120
Jam	alle Systeme	7	88
Mogel-Alternativen	Playstation	4	84
MP3-Basta	Playstation	11	120
Passport Plus	Nintendo 64	5	88
Playstation-Umbauten	Playstation	9	82
VGA-Box	Dreamcast	6	86
X-Drive	Playstation	8	86
Xploder 2.0 Software	Playstation	2	84
Xploder FX	Playstation	10	88
Xploder Pro	Playstation	3	78

PLAYERS GUIDES

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Akuji The Heartless	Playstation	3	88
Ape Escape, Teil 1	Playstation	9	82
Ape Escape, Teil 2	Playstation	10	92
Blaze & Blade, Teil 1	Playstation	2	94
Blaze & Blade, Teil 2	Playstation	3	90
Blaze & Blade, Teil 3	Playstation	4	96
Breath of Fire 3, Teil 5	Playstation	1	114
Castlevania 64	Nintendo 64	6	90
Driver, Teil 1	Playstation	7	97
Driver, Teil 2	Playstation	8	96
Final Fantasy 8, Teil 1	Playstation	11	124
Final Fantasy 8, Teil 2	Playstation	12	106
KKND Krossfire, Teil 1	Playstation	5	92
KKND Krossfire, Teil 2	Playstation	6	96
Legacy of Kain: Soul Reaver	Playstation	8	90
MGS Special Missions	Playstation	11	128
Populous: The Beginning	Playstation	4	94
Rogue Squadron	Nintendo 64	3	97
Shadow Man, Teil 1	Nintendo 64/PS	10	93
Shadow Man, Teil 2	Nintendo 64/PS	11	125
Shadow Man, Teil 3	Nintendo 64/PS	12	110
Silent Hill, Teil 1	Playstation	9	94
Silent Hill, Teil 2	Playstation	10	94
Syphon Filter	Playstation	9	86
Tomb Raider 3, Teil 1	Playstation	1	112
Tomb Raider 3, Teil 2	Playstation	2	88
TR 3: Alle Geheimnisse	Playstation	3	85
Warzone 2100, Teil 1	Playstation	6	97
Warzone 2100, Teil 2	Playstation	7	92
Warzone 2100, Teil 3	Playstation	8	92
Wild Arms, Teil 2	Playstation	1	118
Wild Arms, Teil 3	Playstation	3	82
Wild Arms, Teil 4	Playstation	4	90

LAST RESORT

NINTENDO 64 TIPPS

Spiel	Ausgabe	Seite
A Bug's Life	8	87
All Star Baseball '99	1	111
All Star Baseball 2000	7	89
All Star Smash Brothers	4	85
Battletanx	3	80
Battletanx	4	87
Beetle Adventure Racing	5	96
Body Harvest	1	110
Body Harvest	4	87
Bomberman Hero	1	110



Nintendo 64 Tipps (Fortsetzung)

Spiel	Ausgabe	Seite
Buck Bumble	3	81
Charlie Blast's Territory	11	122
Chopper Attack	1	110
FIFA: Die WM-Qualifikation	2	86
Fighting Force 64	11	123
Flying Dragons	1	109
Glover	3	80
Hybrid Heaven	12	104
Iggy's Reckin' Balls	2	86
ISS '98	2	87
Lode Runner 3D	6	88
Madden NFL '99	4	87
Madden NFL '99	8	88
Mario Party	4	86
Mario Party	5	91
Micro Machines 64	6	88
Micro Machines 64	11	122
Milo's Astro Lanes	5	89
Milo's Astro Lanes	7	90
Monster Truck Madness 64	11	122
NASCAR '99	8	89
NBA Jam '99	7	90
New Tetris, The	11	121
NFL Blitz	1	111
NFL Blitz	2	87
NFL Quarterback Club '99	4	87
NFL Quarterback Club '99	3	95
NFL Quarterback Club 2000	12	104
NHL '99	1	109
NHL Breakaway '99	1	110
NHL Breakaway '99	2	85
Rampage 2	6	87
Rampage 2	8	88
Rogue Squadron	2	85
Rush 2	6	88
S.C.A.R.S.	7	90
Shadow Man	11	123
Shadowgate 64	9	83
Snowboard Kids 2	5	90
Snowboard Kids 2	6	88
South Park	4	93
South Park	5	91
Star Wars E1: Racer	8	89
Star Wars E1: Racer	9	85
Super Star Soldier	4	86
Superman	9	83
Tonic Trouble	12	104
Top Gear Overdrive	2	96
Top Gear Overdrive	3	81
Triple Play 2000	9	84
Turok 2	2	85
Turok 2	3	79
Turok 2	3	92
Twisted Edge	2	87
V-Rally 99	6	88
Vigilante 8	6	88
Vigilante 8	7	90
Virtual Pool 64	3	80
Virtual Pool 64	10	89
WCW Nitro	4	85
WCW/NWO Revenge	1	117
WCW/NWO Revenge	5	90
Wipeout 64	1	109
World Driver Championship	9	85
World Driver Championship	10	89
WWF Attitude	8	87
XG 2	2	87
XG 2	2	97
XG 2	4	86

Dreamcast-Tipps

Spiel	Ausgabe	Seite
Blue Stinger	6	87
Buggy Heat	11	122
Cool Boarders Burrrn	11	121
Dynamite Deka 2	8	89
Get Bass	7	90
Get Bass	9	85
Giant Gram	10	91
House of the Dead 2, The	8	89
Hydro Thunder	12	103
King of Fighters DM '99	9	85
Penpen Tri-Icelon	3	80
Power Stone	5	89
Ready 2 Rumble Boxing	12	104
Redline Racer	10	90
Sega Rally 2	4	85
Soul Calibur	10	91
Speed Devils	12	104
Street Fighter Zero 3	10	90
Trickstyle	12	104
Virtua Fighter 3tb	4	86

Saturn-Tipps

Spiel	Ausgabe	Seite
Black Fire	2	86
Bust A Move 3	2	87
Capcom Generation 2	1	110
Dragon Force	1	110
Evangelion 2nd Impression	2	87
FIFA: Die WM-Qualifikation	2	86
Grid Runner	2	87
GT 24	1	111
Marvel SH vs Street Fighter	1	111
Sonic R	3	80

Playstation-Tipps

Spiel	Ausgabe	Seite
3Xtreme	7	90
3Xtreme	9	84
360	11	122
A Bug's Life	4	87
A Bug's Life	9	83
Ace Combat 3	11	122
Anna Kournikova's S.C. Tennis	10	90
Ape Escape	10	89
Apocalypse	4	86
Army Men 3D	5	90
Army Men 3D	8	87
Asteroids	3	79
Asteroids	5	91
Big Air	6	87
Big Air	9	84
Bloody Roar 2	5	89
Bloody Roar 2	6	94
Bloody Roar 2	8	88
Bomberman Fantasy Race	10	90
Bugs Bunny auf Zeitreise	10	90
Bust A Groove	1	111
Bust A Groove	2	87
Centipede	12	103
Chocobo Racing	8	89
Chocobo Racing	10	90
Civilization 2	5	94
Colin McRae Rally	9	97
Colony Wars 2	2	93
Cool Boarders 3	1	110
Cool Boarders 3	5	90
Crash Bandicoot 3	1	111
Crash Bandicoot 3	1	121
Crash Bandicoot 3	2	85
Croc 2	8	95
Croc 2	10	90
Dance Dance Revolution	9	85
Darkstalkers 3	5	91
Dino Crisis	12	104
Driver	9	84
Ehrgeiz	7	89
Evil Zone	10	90
FIFA: Die WM-Qualifikation	2	86
Fisherman's Bait	7	90
Future Cop L.A.P.D.	4	87
G-Police 2	12	104
Game of Life	7	90
Gex: Deep Cover Gecko	5	97
Golden Goal	3	81
GTA London 1969	10	90
Gungage	12	105
Heart of Darkness	4	86
Kagero: Deception 2	4	87
Kensei: Sacred Fist	5	91
Knockout Kings	4	85
Last Blade	5	89
Legacy of Kain: Soul Reaver	12	105
Lunar Silver Star Story Complete	9	84
Madden NFL 2000	11	123
Marvel SH vs Street Fighter	5	90
Marvel SH vs Street Fighter	8	88
Metal Gear Solid	4	88
MLB 2000	7	90
Music	10	90
NASCAR Racing 2000	12	105
NBA Live 99	3	79
Need For Speed 4	7	95
NFL Blitz	1	111
NFL Blitz 2000	12	105
NFL Gameday 99	9	84
NHL Face Off '99	6	88
O.D.T.	7	90
Omega Boost	10	90
Powerboat Racing	2	85
R-Type Delta	8	88
Rally Cross 2	3	80
Rally Cross 2	5	90
Rampage 2 U.T.	10	90
Re-Volt	12	104
Ridge Racer Type 4	6	93
Rosco McQueen	1	110
Rugrats	8	88
S.C.A.R.S.	1	109
Shadow Madness	8	87
Shane Warne Cricket '99	4	86
Silent Hill	6	88
Sim City 2000	3	81
Sled Storm	11	122
Small Soldiers	3	81
Speed Freaks	12	103
Spice World	1	110
Spyro The Dragon	3	79
Star Ocean 2	9	83
Street Fighter Alpha 3	8	89
Street Skater	5	91
Swing	11	129
Syphon Filter	5	90
Syphon Filter	7	89
Syphon Filter	11	121
T'ai Fu	5	91
T'ai Fu	6	87
Tales of Destiny	1	111
Tarzan	11	123
Test Drive 4x4	3	80
Test Drive 5	1	111
Tiger Woods '99	8	89
TOCA 2	3	80
Tomb Raider 3	2	86

Playstation-Tipps (Fortsetzung)

Spiel	Ausgabe	Seite
Tony Hawk's Skateboarding	11	121
Tony Hawk's Skateboarding	12	105
Tony Hawk's Skateboarding	12	109
Trap Gunner	1	109
Trap Runner	8	88
Triple Play 2000	11	123
Twisted Metal 3	3	81
Unholy War	3	81
V-Rally 2	10	89
Vampire Savior EX	9	85
Warzone 2100	10	90
WCW/NWO Thunder	3	80
WCW/NWO Thunder	5	91
Wipeout 3	10	97
WWF Attitude	7	89
WWF Attitude	11	122
X Games Pro Boarder	3	79

Game Buster Codes

Playstation

Spiel	Ausgabe	Seite
A Bug's Life	5	97
Akuji the Heartless	5	97
Ape Escape	10	97
Assault	1	121
Attack of the Saucerman	10	97
Beetle Adventure Racing	8	95
Blood Lines	7	95
Bomberman	9	97
Box Champions	4	93
Bugs Bunny	9	97
C&C: Gegenschlag	1	121
C3 Racing	4	93
Capcom Generations	11	129
Colony Wars: Vengeance	3	95
Cool Boarders 2	8	95
Cool Boarders 3	5	97
Crash Bandicoot 3	3	95
Croc 2	11	129
Divers Dream	12	109
Driver	9	97
Ehrgeiz	4	93
Fifth Element, The	1	121
Gex: Deep Cover Gecko	6	93
Granstream Saga	5	97
GTA London 1969	8	95
Hard Edge	7	95
Legacy of Kain: Soul Reaver	11	129
Legend	10	97
Live Wire	8	95
Metal Gear Solid	5	97
Need For Speed 4	6	93
Ninja	1	121
O.D.T.	2	97
Omega Boost	10	97
Populous: The Beginning	6	93
R-Type Delta	8	95
R/C Stunt Copter	12	109
Retro Force	6	93
Ridge Racer Type 4 (PAL)	7	95
Ridge Racer Type 4	3	95
Rival Schools	3	95
Shadow Gunner	1	121
Shadow Man	12	109
Silent Hill	5	97
Silent Hill	10	97
Sled Storm	12	109
Space Invaders	12	109
Spyro The Dragon	2	97
Star Wars E1: Die Dunkle Bedrohung	12	109
Street Fighter Alpha 3	9	97
Street Fighter Zero 3	4	93
Street Skater	7	95
Test Drive 5	2	97
Tomb Raider 3	2	97
Tombi	1	121
Trap Runner	9	97
V-Rally 2	10	97
Wing Over 2	9	97
Wipeout 3	11	129
WWF Attitude	11	129
WWF Warzone	1	121
Yoyo's Puzzle Park	8	95

Nintendo 64

Spiel	Ausgabe	Seite
All Star Tennis	10	97
Battletanx	5	97
Bio Freaks	2	97
Body Harvest	10	97
Castlevania 64	10	97
Chopper Attack	3	95
Goemon 2	9	97
GT 64	3	95
ISS 98	3	95
Legend of Zelda: Ocarina of Time	4	93
Mario Party	7	95
Mission: Impossible	2	97
Nightmare Creatures	5	97
Rogue Squadron	6	93
Silicon Valley	6	93
Star Wars E1: Racer	9	97
Virtual Pool 64	7	95

Pocket News:



DATAFLASH BETRITT NEULAND: Für Weihnachten kündigt Dataflash gleich zwei ungewöhnliche Accessoires für den Game Boy Color an. Das „Mega Memory" (60 Mark, rechts) stöpselt Ihr wie einen Game Buster zwischen Handheld und Spiel und kopiert so über 100 Modulspielstände auf Memory Card. So lassen sich z.B. auch Pokemon-Spielstände von der blauen Version in die rote übertragen. Das „Smart Com" ist dagegen ein Organizer-Modul mit Notizblock, Telefonbuch mit Wählfunktion, Taschenrechner, Kalender und Wecker, der auch bei ausgeschaltetem Handheld aktiv ist. Infrarot-Link und Drucker-Unterstützung runden das praktische Modul ab. Ein Test folgt in der nächsten MAN!AC.

DOWNLOAD-DIMENSIONEN FÜR DEN GAME BOY: Nach den Super-Nintendo-Spielern nützen nun auch japanische Game-Boy-Fans den Spiele-Service „Nintendo Power". Statt die Module einzeln zu erwerben, kauft sich der zukunftsorientierte Japaner seit November ein Leer-Modul von Nintendo (50 Mark) und bespielt es an öffentlichen Automaten mit bis zu sieben Game-Boy-Spielen. Zum Start stellt Nintendo 21 Titel bereit, darunter die „Super Mario"-Serie, „Dr. Mario", „F1-Race" und „Zelda DX".

きょうは 大会だから
みんな イキイキしているね！

Friedliche Duelle in „Monster Race" von Koei: Schickt Euren Schützling zum Wettrennen und Hürdenlauf.



Pocketstation-Offensive

Über Sonys Playstation-kompatibles Mini-Handheld Pocketstation berichteten wir erstmals in MAN!AC 6/99. Mittlerweile schlägt das Super-Tamagotchi auf Memory-Card-Basis alle Verkaufsrekorde und läßt bei 100.000 Einheiten pro Woche sogar den Game Boy alt aussehen. 60 japanische Playstation-Titel unterstützen derzeit Sonys Winzling, die meisten jedoch nur mit optionalen Bonusspielen: In „Final Fantasy 8" züchtet der Abenteurer unterwegs Chocobos sowie Guardians und duelliert sich via Infrarot-Link mit den Schützlingen des Kumpels. Dieses Feature findet Ihr sogar in der PAL-Version.

Andere Rollenspiele wie Koeis „Monster Race" und Jalecos „Insect Battles" sind dagegen ohne Pocketstation unspielbar: Ähnlich Nintendos „Pokémon" fangt Ihr in weiter Flur Sprintmonster und Kampfkäfer, um sie auf der Pocketstation zu trainieren. Anschließend lasst Ihr die Schützlinge eines Kumpels oder der CPU-Gegner zum Rennen bzw. Duell antreten.

Wer auf Tamagotchi-Erweiterungen verzichtet und lieber „richtige" Spiele auf seinem Sony-Handheld zocken möchte, besorgt sich einen Titel, der nur auf der Pocketstation funktioniert. Mit umgerechnet 40 Mark kosten „Pocket Muu Muu" und „Pocket Dungeon" von Sony nur die Hälfte eines normalen Playstation-Spiels. Die Konsole dient dabei in erster Linie zum Speichern, Laden und Kopieren des Pocketstation-Spiels samt Spielständen. Diese Funktionen können aber auch in ein putziges Spiel gefasst werden, wie z.B. in Sonys Spielesammlung „Pocket MuuMuu": Als knuddliges Pilzmonster (bekannt aus dem Jump'n'Run „Jumping Flash") bummeln japanische Sony-Fans durch einen 3D-Vergnügungspark und erstehen mit dem Startkapital (10.000 Goldstücke) ihr erstes von über 100 Minispielen. In dem



Mit „Pocket MuuMuu" ersteht Ihr ebenso Videospielklassiker wie neue Spiele: Links seht Ihr „Bowling", in der Mitte „Pinball" und rechts die Ballerei „Lonley Sniper".



Auch als Fernbedienung nützlich: Die Pocketstation ist mit Videorecordern und TVs Marke Sony kompatibel



SYSTEM Wonderswan
HERSTELLER Konami
PREIS 60 Mark

Beatmania

In Punkto Sound ist der Wonderswan dem Game Boy (Color) klar überlegen: Die wuchtigen Gitarren- und Sprachsamples von „Beatmania" verwandeln die U-Bahn in einen Dancefloor. Mit der beiliegenden Scratch-Scheibe zum Aufstecken macht das Nachspielen gleich doppelt Spaß, die Steuerung ist jedoch gewöhnungsbedürftig: Im Gegensatz zum Game Boy spielt Ihr alle fünf Tasten.



SYSTEM Pocketstation
HERSTELLER ARC
PREIS 40 Mark

Pocket Dungeon

Das Rollenspiel „Pocket Dungeon" empfängt Euch mit englischen Statistiken und begeistert deshalb auch Importspieler: Das Erforschen und Kartografieren der siebenstöckigen Katakomben fesselt besonders „Wizardry"-Veteranen, die taktischen Monsterduelle fordern überlegten Einsatz von Magie und Extras. RPG-Fans besorgen sich einen Stapel Ersatzbatterien.



SYSTEM Pocketstation
HERSTELLER Sony
PREIS 40 Mark

Pocket MuuMuu

Pflichtkauf für Pocketstation-Besitzer: Bei den über 100 Minispielen ist für jeden Geschmack etwas dabei. Wrestling-Freaks prügeln sich in „Super Catch" (Bild), Glücksspieler zocken „Black Jack" oder am Einarmigen Banditen. Das Einkaufssystem mit erspielten Punkten motiviert bei jeder entdeckten Spieleperle aufs Neue, die japanische Playstation-Oberwelt ist schnell kapiert.



SYSTEM
Game Boy Color
HERSTELLER
Konami
PREIS
60 Mark

Space Invaders

Die Retro-Aliens greifen wieder an und nur Ihr könnt sie vor der Landung abballern: Hinter drei Felsen seid Ihr vor feindlichen Schüssen sicher, im Notfall helfen Energieschild und seitlicher Teleport. Mit den modernen taktischen Features motiviert der Arcade-Klassiker auch Videospielneulinge, durchspielen könnt Ihr die Ballerei jedoch nicht: Wer schafft schon Level 187?



SYSTEM
Game Boy Color
HERSTELLER
Acclaim
PREIS
60 Mark

Ms. Pac-Man

Namco-Kult im Doppelpack: Gefräßige Retro-Spieler wählen im Hauptmenü zwischen „Ms. Pac-Man“ und „Super Pac-Man“. Als Pac-Weibchen mampft Ihr wie gewohnt Körner und Pillen, in der Super-Version mutiert ihr auf die doppelte Größe und verschlingt Äpfel und Schlüssel. Der vortreffliche Zweispieler-Modus (mit Geister-Austausch) entzündet erneut das „Pac-Man Fever“.

reichhaltigen Sortiment befinden sich Videospiel-Klassiker wie „Lunar Lander“, „Drop Zone“ und „Pinball“, aber auch neue Spiele des Sony-Entwicklers Sugar & Rockets: Mit „Bowling“ und „Fishing“ kommen Sportfreunde auf ihre Kosten, geballert wird in „Lonely Sniper“ und „Cosmic Nova“. Wrestling-Fans steigen in den „Super Catch“-Ring, Rennspieler düsen über die „Drive 2000“-Strecke. Wer unterwegs fleißig zockt, kassiert das Kopfgeld für weitere Spiele in der Playstation-Welt.
Völlig unabhängig von der Playstation ist „Pocket Dungeon“: Als furchtloser Ritter stürmt Ihr ein siebenstöckiges Höhlenlabyrinth, um das heilige Feuer zu entzünden. Die minimalistische 3D-Optik erinnert an alte Computer-Rollenspiele („AD&D“ und „Might & Magic“), geprügelt wird rundenweise. Heilgnome und Priester stehen mit Rat zur Seite.

Doch damit ist die Pocketstation nicht ausgeschöpft: Dank der Infrarot-Schnittstelle mit hoher Sendereichweite sind Fernbedienungs-Programme von Fremdherstellern denkbar, ebenso eine Fernbedienung für Playstation-Zusätze (z.B. für MP3-Module). Oder kommt es gar zum Pocketstation-Overkill, in dem Sonys Handheld Alarmanlage, Auto und alle Haushaltsgeräte kontrolliert? Kombiniert mit einem eigenwilligen Tamagotchi-Ego wäre in Eurer Bude 24 Stunden am Tag die Hölle los! Vielleicht klappt's für uns deutsche Spieler ja mit der nächsten Generation: Die PS2-Kompatibilität lässt hoffen. *oe*



Einkaufsbummel: In „Pocket MuuMuu“ ersteht Ihr die über 100 Minispiele in einer Playstation-Oberwelt.



SYSTEM
Game Boy Color
HERSTELLER
Take 2
PREIS
60 Mark

GTA

Auf dem Game Boy startet Ihr Eure Gangster-Karriere mit Handicap: Die seltenen Fahrzeuge kapert Ihr erst nach minutenlangen Märschen, der winzige Held verwandelt Schießereien in Russisches Roulett. Dafür sorgt das Herumheizen mit Rennflitzer und Lastwagen für Laune, wobei die roten Blutspritzer etwas übertrieben wirken. Fans riskieren einen vorsichtigen Blick.



SYSTEM
Game Boy Color
HERSTELLER
THQ
PREIS
50 Mark

Rugrats: The Movie

Die Nickelodeon-Rotznasen hüpfen auf dem Game Boy: In üppige Windeln gehüllt, erforscht Ihr das Elternhaus, weicht drohenden Spielzeugrobotern aus und erklimmt Sessel und Kisten. Trotz Alternativpfad in luftiger Höhe ist das Gehüpfe von links nach rechts eintönig, der niedrige Schwierigkeitsgrad fordert nur Vorschulkinder.



SYSTEM
Game Boy Color
HERSTELLER
Take 2
PREIS
60 Mark

Evil Knievel

Ein Stuntman für die Hosentasche: Ähnlich Konamis „Motocross Maniacs“ brettert Ihr mit Eurem Feuerstuhl über Sprungschanzen sowie durch Loopings und vollführt (mit Gewichtsverlagerung nach vorn und hinten) wilde Saltos. Statt Bestzeiten zählen gekonnte Stunts. Dank des großen Helden und der guten Sprung-Physik ist „Evil Knievel“ ein gelungenes Spiel.

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 •
86415 MERING • DIGITAL: MANIACMAGA@AOL.COM

Alptraum Internet

Dies ist meine erste Mail, die ich mit meinem Dreamcast verschicke. Als 'richtiger' Videospieler muss ich mich erstmal mit diesem für mich neuen Medium auseinandersetzen. Ich hab jetzt auch gar keine Lust, in den Lobgesang der übrigen Lesergemeinschaft einzustimmen oder meine 'Karriere' als der absolute Gambler darzulegen. Nur soviel: Seehhr lange – und MAN!AC trifft 85% meiner Kaufentscheidungen.
Zu meinem Problem: Ich wohne in Niedersachsen, und bei der Auswahl der nächstgelegenen Großstädte, die ich bei meiner Registrierung anwählen konnte, war Berlin die automatisch vorgegebene Wahl mit 01090er-Vorwahl! Heißt das, dass ich jetzt immer bis nach Berlin telefonieren muss, um online zu kommen? Es ist eine Frechheit, dass Sega einen so ins kalte Wasser schubst. Keine Preislisten oder eine Auflistung der Kosten sind der Konsole beigelegt. Man muss erstmal online gehen, um sich zu informieren – oder es jedenfalls versuchen, denn wenn man in der Dreamarena British Telecom anklickt, passiert nichts! Meine Frage: Bin ich während der gesamten Ladezeit online, also muss ich für die gesamte Ladezeit Gebühren bezahlen? Wie teuer ist der Spaß denn überhaupt? Auch 'Chat' und 'Email' funktionieren bei mir nicht. Ein Freund von mir hat genau das gleiche Problem. Das war ja bei dem ganzen Hype schon fast zu erwarten: Keine vernünftige Anleitung oder Benutzertips; und die einzigen wirklichen Informationen scheint es nur unter einer teuren 0190-Nummer zu geben. Hauptsache die Kohle stimmt, oder was? Na ja, was soll's – das hat mich eben geärgert, aber ansonsten: Dreamcast rules! "Power Stone" und "Sonic Adventure" sind Spiele, die man gesehen haben muss! Wenn nur nicht diese Mängel bei der Internet-Benutzung wären. Als Magazin meines Vertrauens hätte ich von Euch in dieser Hinsicht mehr Berichterstattungen erwartet. Trotzdem war der Hype-Faktor in Eurem Mag erfrischend niedrig. Doch jetzt habe ich das Teil, und ich möchte damit auf der Welle des Fortschritts mitgleiten. Meine Forderung: In den nächsten Ausgaben der MAN!AC will ich konstruktive Kritik zum Thema Dreamcast/Internet, Hilfestellungen, eine Kostenübersicht und ein regelmäßiges DC-Forum in Bezug auf das Internet (neben der Spieleberichterstattung) mit hohem Seitenumfang! Das seid ihr der Gamblergemeinde schuldig! Ich kann allerdings auch auf das Internet verzichten, da ich mit dem DC als 'Konsole' sehr zufrieden bin.

jlettrar@gm.dreamcast.com

Deine verständliche Sorge wegen der Online-Kosten können wir zum Teil ausräumen: Die Einwahlnummer in Berlin ist aus ganz Deutschland zum Ortstarif erreichbar (zwischen 1,80 Mark und 4,80 Mark pro Stunde, je nach Tageszeit). Der Gebührenticker beginnt zu zählen, wenn die Verbindung mit dem Einwahlknoten zustande gekommen ist – und läuft auch weiter, wenn der Sega-Server hängt oder sonstige Wartezeiten während des Surfens auftreten. Deine weiteren Fragen dürfte unser Dreamcast-Online-Feature in dieser Ausgabe beantworten. Wir hätten Dich und andere Leser gerne früher über Probleme mit Segas Online-Zugang informiert, die Einwahlnummern wurden aber erst zum Konsolen-Start am 14. Oktober freigeschaltet.

Bitte keine PC-Nähe

Ich glaube nicht, dass ich mir ein Dreamcast zulegen werde. Der Grund ist, dass ich einen relativ modernen PC (PIII 450/128 MB/Voodoo 3) besitze. Ich rechne nämlich damit, dass die Masse der DC-Veröffentlichungen aus PC-Portierungen besteht – und die kann ich auf dem Rechner in schnellerer und hochauflösenderer Form spielen. Die bisher erschienenen, exklusiven Dreamcast-Titel sind für mich persönlich als Kaufgrund nicht ausreichend. Sega sollte aufpassen, dass sich ihr 'genialer Trick', WindowsCE zu verwenden und damit eine Riesenlawine von Spielen (sprich PC-Spielen) auf ihr System zu portieren, nicht gegen sie wendet. Denn ich denke nicht, dass viele angekündigte DC-Titel die DC-Chips direkt nutzen. Es handelt sich dabei zumeist um Multi-Plattform-Entwicklungen. Bei der Masse an vorhandenen PCs könnte Segas Rechnung nicht aufgehen. Es muss dringend mehr als eine 'Killer Application' her, die exklusiv fürs DC erscheint. "Shenmue"? Das bezweifele ich!
Auch scheint es mir fraglich, ob Sega das Online-Rad neu erfinden wird. Mit dem Erscheinen der PS2 und der neuen Grafikbeschleunigergeneration (GeForce, Napalm; erstere ist bereits verfügbar) wird Sega technisch ins Hintertreffen geraten. 320044160765-0001@t-online.de

FIFA-Finessen

Ich lese Euer Magazin nun schon seit drei Jahren. Zwischendurch habe ich zwar auch andere Magazine gekauft, wurde aber von Eurer Konkurrenz nie überzeugt. In MAN!AC 12/99 interessierte mich insbesondere der Test von "FIFA 2000" von Electronic Arts. Meine erste Reaktion war "die haben doch keine Ahnung" – das Spiel wird bei den anderen Magazinen viel besser bewertet. Zu diesem Zeitpunkt hatte ich das Spiel noch nicht gekauft, weil es noch nicht erschienen war. Dann am 5. November erstand ich den Titel und musste meine Aussage zurückziehen – Ihr habt absolut recht. Das Spiel ist doch nicht der erwartete Knaller.
Bitte beantwortet mir folgende Frage: Weshalb ist der türkische Verein Galatasary Istanbul nicht in diesem Spiel vertreten? Alle anderen türkischen Vereine sind dabei, und in "FIFA 99" waren sie auch mit von der Partie.

Harun Akcicek, Fronreute

Danke für das Kompliment. Wir scheren uns grundsätzlich nicht um die Wertungen anderer Magazine; sei es national oder international. So kann es schon mal vorkommen, dass unsere Spielspaß-Einschätzung aus der Reihe tanzt – zum Leidwesen mancher Industrievertreter. Im Endeffekt zählt der Spielspaß, nicht der Hype, die Lizenz oder das Marketing.

Videospiel-Realität

Ihr macht ein super Heft, und ich spiele allen Ernstes mit dem Gedanken, Euch zu abonnieren. Aber zunächst mal eine Frage: Hab' ich mich verguckt, oder hat die PS2 wirklich nur zwei Joypad-Anschlüsse? Also ich finde, bei einer solchen Super-Konsole wären schon vier angebracht.
Naja, aber nun zu etwas anderem, der BPjS. Bis jetzt hatte ich noch nie Probleme mit dieser Institution. Denn hier im Schwabenland scheint man das nicht so ernst zu nehmen. Wenn ich mal Lust auf ein 'actionreicheres' Spiel hatte, habe ich entweder Verwandte zum Shopping geschickt oder das jeweilige Spiel auch manchmal selbst gekauft – das war hier nie ein Problem. Aber nun muss ich um meine Spiele fürchten: Denn ein durchgedrehter, jugendlicher Amokläufer hat

UPDATES & ERRATA

NIX CULPA: *Seltsam, selbst nach intensiver Meditation ist uns in der letzten MAN!AC kein gravierender Fehler aufgefallen. Habt Ihr einen bemerkt?*
UPDATE: *An der Mini-Umfrage aus dem letzten Editorial beteiligt Ihr Euch erstaunlich fleißig. Bereits nach einer Woche hatten wir mehrere hundert Zuschriften. Nach erster Durchsicht zeichnet sich ab, dass rund 80% von Euch mit der Playstation 2 liebäugeln. Außerdem bezeichnet Ihr Euch überwiegend als 'fortgeschrittene' Videospieler. Die finale Auswertung veröffentlichen wir wahrscheinlich in der nächsten Ausgabe. Der Gewinner des Dreamcast wird schriftlich benachrichtigt – rechtzeitig vor Weihnachten.*

von seinem Haus aus mehrere Menschen und danach sich selbst erschossen. Nach Interviews mit seinen Freunden zockte der Täter "brutale Spiele ab 18 auf Playstation, mit Blut und so". Geht man nach etlichen TV-Sendern, sind wohl nur diese Videospiele an dem Amoklauf schuld. So wurden in fast jeder Sendung (von Punkt 12 auf RTL bis Focus TV auf Pro 7) über das Geschehen berichtet – mit schöner Bilduntermalung von "Doom" bis "Resident Evil". Und natürlich hat Focus TV gezeigt, wie einfach Jugendliche an 'brutale Gewaltspiele' kommen.
Lange Rede, kurzer Sinn: In etlichen Briefen haben sich viele Leser in verschiedenen Zeitschriften darüber aufgeregt, wie schlimm die BPjS ist und wollten Unterschriftenaktionen etc. gegen diese Institution starten. Ich denke, nach diesem Amoklauf und den vielen Berichten im Fernsehen, wird die BPjS ihre Aktivitäten verstärken.
Im übrigen bin ich der Meinung, dass ein Videospiel psychisch labile Menschen überfordern und zu einem solchen Amoklauf beitragen kann, aber es muss schon eine gewisse krankhafte Veranlagung vorhanden sein, wenn man nicht mehr zwischen Realität und Spiel unterscheiden kann – sonst gäbe es wohl keine Japaner mehr.

Matthias Hille, Stuttgart (16 Jahre)


Oft sind No-name-Produkte aus Asien gefährliche Billig-Produktionen!
Wichtige Verbraucher-Warnung!
Computer-Spiel-Imitate werden zu gefährlichen Splitter-Bomben!
Eltern, aufgepaßt – lieber ein paar Mark mehr ausgeben!
„WUUMM!" Ein Knall, ein Schrei – die Explosion zerfetzte Kai T.s (9) Augen

Leser Uwe hat uns diesen Artikel einer einschlägigen "Sex & Crime"-Zeitschrift zugeschickt. Zum Glück ist diese "wichtige Verbraucher-Warnung" nur hysterisches Geschreibsel – zumindest hier in Deutschland müssen wir vor Handheld-Splitterbomben (noch) nicht zittern.

Forsche Fragen

Um etwas Platz zu sparen, schenke ich mir das wohlverdiente Lob, denn Ihr dürftet mittlerweile zur Genüge erfahren haben, dass Ihr auf der Liste der deutschen Multiformat-Magazine ganz oben zu finden seid. Als treuer Leser erlaube ich es mir heute mal, die werte Redaktion nicht mit einem Essay über die verschiedenen Konsolen oder die Marketing-Gepflogenheiten der Industrie, sondern mit einigen Fragen zu 'belästigen'.
1. Die Playstation 2 dürfte wohl in der Lage sein, DVDs abzuspielen. Genial, aber wie wird es mit der Länderkennung aussehen?
2. Darf nach dem Erscheinen der PS2 hierzulande mit einer DVD-Ecke in Eurem Heft gerechnet werden?
3. In Eurer letzten Ausgabe habt Ihr die neue Falcon-Lightgun mit integriertem Laserpointer vorgestellt. Ebenfalls genial, aber kann eben jener Laserpointer Auswirkungen auf die Bildröhre des Fernsehers haben?
4. In Ausgabe 7/99 erwähnt Ihr auf Seite 59 ein ritterliches Arcade-Action-Adventure mit dem klangvollen Namen "Knights of Carnage". Als großer Anhänger von Fantasy und Mittelalter dürstet es mich nach mehr Informationen über dieses ominöse Spiel. Gibt's was Neues?
5. Was ist eigentlich mit dem "Resident Evil"-Film, der schon vor geraumer Zeit im Gespräch war?
6. Weil wir gerade beim Thema sind: Irgendwo las ich mal, dass man in Japan 1:1-Replikate aller Waffen aus "Resident Evil" als SoftAir-Knarren erwerben kann. Da ich keine Verbindungen ins Land der aufgehenden Sonne pflege, würde ich gerne wissen, ob diese Dinger nicht auch bei uns zu erwerben sind.

Marco Fremuth, Nürnberg

Machen wir doch gerne. Hier unsere Antworten – nach bestem Wissen und Gewissen:
1. Offiziell hat sich Sony zu diesem Thema nicht geäußert, aber die Ländercodierung der Film-DVDs wird wohl auch von der Playstation 2 berücksichtigt. Wir vermuten, dass sich Sony dieses System zu Eigen macht, um auch die Spiele-DVDs entsprechend zu codieren. Allerdings haben Japan und Europa bei Film-DVDs dieselbe Codierung (Ländercode 2, die USA hat Code 1) – dies dürfte wohl bei den Spielen anders gehandhabt werden.
2. Wahrscheinlich nicht, denn wir wollen ein Spielemagazin bleiben. Dafür hat unser Verlag die *audiovision*, Deutschlands führendes Heimkino-Magazin im Programm. Dort werden alle zwei Monate bis zu 40 DVD-Filme getestet (Code 1 & 2) und von Experten penibel auf Bild- und Tonqualität untersucht. Einfach mal reinschauen...
3. Nach Rückfrage bei allen uns bekannten Technikern ergaben sich keine Hinweise, dass der Laserpointer dem TV schadet. Allerdings ist diese Aussage ohne Gewähr.
4. Das Spiel wurde auf 2000 verschoben und taucht momentan in keiner Release-Liste mehr auf...
5. Work in progress: Wir rechnen mit einem US-Kinostart im Sommer 2000.
6. Ja, diese Waffen gibt's überwiegend als Replikate. Allerdings sind die so teuer (nicht selten über 100 Mark), dass sie selbst auf Japan spezialisierte Versandhändler nur auf konkrete Bestellung ordern – wenn überhaupt.

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP
Leitender Redakteur: Stephan Freundorfer (sf)
Redaktion: Tobias Hartlehnert (th), Oliver Schultes (os), Thomas Szedlak (ts) / *Freie Mitarbeiter:* Oliver Ehrle (oe), David Mohr (dm), Ulrich Steppberger (us), Christophe Kagotani (ck), Michael Rupprecht (mr)

Redaktion (keine Tipps&Tricks-Hotline)
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
www.maniac-online.de

Abo-Service (keine Nachbestellungen)
Telefon (089) 85709145 / Telefax (089) 85709131
e-Mail: maniac@pan-adress.de

Layout & Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Donkey Kong 64" © Nintendo
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service: Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 DM/Heft).
Bitte beachten Sie den Coupon im Heft.

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner, Maximilianstraße 9, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

Verschiedene Playstation-Testmuster von Softcom, Tel. (0231) 4440788 und Megastar, Tel. (07761) 59953

Inserenten





Welcher Dreamcast darf's denn sein? Nachdem der Europastart mit dreiwöchiger Verspätung endlich über die Bühne gegangen ist, stellt sich für Interessenten die Qual der Wahl: Ein nagelneues PAL-Gerät oder vielleicht doch eine günstige japanische Konsole aus den Kleinanzeigen? Ein Dreamcast muss jedenfalls sein, denn die Playstation 2 ist noch weit weg und die Sega-Knaller will man nicht missen. Euer Ulrich

SUCHE

NINTENDO

Dringend gesucht: **Chrono Trigger** (us) für Super Nintendo. Möglichst in gutem Zustand mit Anleitung. Tausche gegen Final Fantasy Tactics + Lösungsbuch + Saga Frontier (us), zahle auch gut.
Tel. 08225/90405 (ab 17 Uhr)

Suche dringenst **Donkey Kong Country3 (us)**, zahle gut.
Tel. 089/21939454 (Johannes)

SEGA

Suche dringend **Sega Dreamcast (PAL)**, nur gebraucht.
Tel. 0172/3064882 (ab 17 Uhr)

Für **Dreamcast** Spiele + Zubehör von allem für die deutsche Konsole. Nach Möglichkeit auch Umbau für US/Japan-Konsole. Nur gebraucht und günstig!
Tel./Fax. 09255/96222
o. 0171/4846333

Suche jemanden, mit dem ich **Dreamcast-Spiele (japanisch)** tauschen kann. Habe Sonic Adventure, Blue Stinger und Power Stone. Suche fast alles + Pokémon (blaue Edition) für Game Boy.
Tel. 05109/2993

PLAYSTATION

Tauschpartner für **Playstation-Spiele**! Habe und suche neuere PAL-Spiele. Tausch auch gegen Dreamcast-Spiele möglich.
Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)



Suche die Playstation-Spiele **WWF Wrestlemania** und WWF In Your House.
Tel. 05253/3627

Tausche Nintendo64 + 2 Controller + Rumble Pak und Memory Card + 3 Spiele (Super Mario64, Lamborghini Challenge + Star Wars Rogue Squadron) gegen **Playstation** + 1 Controller + 3 Spiele + Memory Card.
Enrico Kern, Am Walde 10, 15537 Erkner

Suche PAL-Spiel **Auto Destruct** (dt).
Markus Weible, Hauptstr. 21, 72800 Eningen

Suche **Light-Gun-Spiele**, außerdem suche ich noch eine Light Gun, Preis nach Vereinbarung.
Tel. 0170/8031779

EXOTEN

Suche **Neo Geo Modul und CD** Spielesammlungen. Kaufe auch einzelne Neo Geo-Konsolen und CD-Geräte mit Spielen an. Kaufe, tausche, verkaufe ca. 35 Neo Geo Module. Für PC-Engine 45 HuCards auf Anfrage, bei interesse melden.
Tel. 08431/41991 o. 0170/3691231

SONSTIGES

Suche **original japanische** Saturn-, Playstation-, Dreamcast-, Super-Nintendo-, PC-Engine-Spiele. Schicht Eure Listen an:
Karl Markus, Unterfreundorf 3, 94327 Bogen

Verkaufe, tausche und kaufe Spiele und Konsolen für Sega Dreamcast, Mega Drive, Mega CD, Game Gear, Super Nintendo, Nintendo64, Playstation. Suche aber auch Oldies und Konsolen, alles anbieten.
Tel./Fax. 05561/982042
(Thomas, ab 16:30 Uhr)

Spiele + Sammlungen jeglicher Art, alles anbieten. Verkaufe Aeroblasters jap., Gynoug, Castlevania X. Suche DVDs Code 1+2, suche Dreamcast jap. mit Spielen.
Tel. 0172/4313195 (Frank)

Kaufe und verkaufe Spiele + Zubehör für Playstation + Nintendo64. Kaufe auch komplette Sammlungen, Spiele zu Top-Preisen, auch us und jap., Anrufen lohnt sich.
Tel. 0171/1474511 (ab 20 Uhr)

Suche japanische **PC-FX** samt Spielen zu einem vernünftigen Preis. Außerdem Interesse an **Creativision**-Konsole mit Spielen.
Tel: 0821/2639251 (abends)

VERKAUFE

NINTENDO

Playstation + 60 Spiele, mindestens 20 top-aktuell + 8 Memory Cards + 3 Analog-Controller + 1 Negcon + 30 Demo-CDs + Maus + etliche Zeitschriften + Bücher + Super Nintendo-Konsole mit Secret of Mana für einmalige schlappe 1.600 DM.
Tel. 0173/4044510

Nintendo64 mit 2 Controller + 13 Spiele (Zelda64, Fifa99, Turok2, Banjo Kazooie usw.) für 650 DM.
Tel. 0351/6470032

Nintendo64 + 5 Spiele + 2 Joypads. Spiele: Fifa98, F1 World Grand Prix, Wave Race64, Mission Impossible, NBA Courtside und 2 Memory Cards, Preis nach Vereinbarung.
Tel. 040/5705042 (Boris, ab 15 Uhr)

Nintendo64 + Expansion Pak + 3 Controller + 2 Memory Cards + Rumble Pak + TV-Adapter + 22 Spiele (u.a. Shadow Man, F1 World Grand Prix2, Star Wars Racer, Castlevania, Ego-Shooter, Turok2) NP 2.300 DM, VB 1.400 DM.
Tel. 05584/1851 (ab 19 Uhr)

Nintendo64, 1 Controller (neu), 4 MB Expansion Pak, 2 Memory Cards, 2 Rumble Paks, S-Video-Kabel, GT-RGB-Kabel, Game Buster, Turok1+2 (uncut englische PAL), Castlevania, Hexen, Ego-Shooter.
Tel. 0340/8825696 (Karsten Mäke)

Nintendo64 mit 4 MB-Erweiterung, 1 Controller, 1 Memory Card, 1 Rumble Pak und 2 Spiele nur komplett für 400 DM oder Tausch gegen Playstation mit 2 Spielen, 1 Memory Card und 1 Controller (nur PAL).
Tel. 0179/3924543 (Marcel)

Nintendo64 mit 15 Spielen + 2 Controller + Rumble Pak + 2 Memory Cards + Expansion Pak. Spiele: Turok2, Shadow Man, Zelda64, Int. Superstar Soccer98, Diddy Kong Racing VB 900 DM.
Tel. 07541/26433

Nintendo64 + 4 MB Expansion +2 Controller + Memory Card + Rumble Pak + Zelda64, + Ego-Shooter + Turok1+2 (uncut) + Castlevania + Shadows of the Empire + Blast Corps + WWF + 4 Playstation-Spiele für 500 DM.
Tel. 0172/3839869

Nintendo64 + 2 Controller + 1 Memory Card + vier Spiele: Multi Racing Championship, Mission Impossible, International Superstar Soccer 64, Lylat Wars. Nur komplett für 300 DM, fast neu, Super-Zustand.
Tel. 06372/7649 (Alex, ab 19 Uhr)

Nintendo64 mit 9 Spielen (u.a. Zelda64, Turok2, Castlevania, XG2 usw.) + RAM Pak + Memory Card + Rumble Pak + 2 Controller, alles ca. halbes Jahr alt. VHB 670 DM.
Marcel Lafes, Am Hof 1A, 55413 Rheindiebach

Forsaken, Blast Corps, Star Wars, Pilotwings, Lylat Wars, Rumble Pak. Alle Spiele 100% in Ordnung, nur komplett zu verkaufen, Festpreis 150 DM.
Tel. 0511/624773

Nintendo64 mit 5 hochwertigen Spielen und jeder Menge Zubehör für 500 DM (es lohnt sich!).
Tel. 07947/2381

SEGA

Saturnspiele: Deep Fear jap. 105 DM, Dragon Force 85 DM, Manx TT 65 DM, Resident Evil 85 DM, Riglord Saga jap. 65 DM, Rockman X3 jap. 85 DM, Ego-Shooter 95 DM, Shining Wisdom jap. 65 DM, Story of Thor 55 DM, Z 85 DM, alles inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

Master System: Alex Kidd1+3, Wonderboy2+3, Lord of Sword, Zillion, Mir. Warrior, Ultima4, Golvelius 30-50 DM. Mega Drive: Phantasy Star3+4, Shining in the Darkness, Landstalker, Soleil, Kings B., auch Tausch (Phantasy Star1).
Tel. 0441/7780029,
ingo.kranz@mail.uni-oldenburg.de

Verkaufe **Sega Dreamcast** + VMS + RGB-Kabel mit Audio und 5 Spielen (Sonic Adventure, Blue Stinger, Marvel vs. Capcom, Sega Rally2 und Soul Calibur) zusammen für nur 999 DM.
Tel. 07361/76616 (Ralf)

Verkaufe **Saturn-Spiele**, z.B. Deep Fear, Hexen (us), Souykurentai (jap), Amok (us), Bubble Bobble, Gale Racer (jap), Need for Speed, auch Konsole u.a. Suche: Gun-Shooter für Saturn. Verkaufe Shadow Tower (jap) Playstation.
Tel. 03622/902341

Verkaufe, tausche & kaufe **Dreamcast-Spiele** und Zubehör, baue sogar DVD-Player jeglicher Art kostengünstig in 1 Tag um. Verkaufe auch DVDs & Laser Discs und VHS-Filme: Star Trek (VHS) etc.
Tel. 0173/4736867 (ab 14 Uhr)

Dreamcast (jap) + Sonic Adventure, Sega Rally2, Blue Stinger, Soul Calibur, Virtua Fighter 3tb, House of the Dead2 + Gun VHB. Außerdem Nintendo64: Star Wars Racer 70 DM. Habe auch Saturn, Playstation und Mega Drive-Spiele, einfach fragen. Tel. 07161/40951

Raritäten für Saturn + Mega Drive, z.B. Elevator Action Returns, Shining Force3b+c, Necronomicon, Batsugun, Musha Aleste, Twinkle Tale, Aeroblaster, Pengo, Advanced Military Commander + dt. Anleitung usw. Tel. 04506/694 (Lars)

Mega Drive: Bock Rogers 50 DM, Death Duell (us) 60 DM, Phantasy Star2 65 DM, Populous1+2 je 50 DM, Splatterhouse2 65 DM, Hellfire 65 DM, Herzog2 65 DM, Gunstar Heroes 65 DM, Thunderforce4 65 DM, Turrican 50 DM, Universal Solider 50 DM usw.
Tel. 06201/187460

PLAYSTATION

Playstation mit 2 Dual Shock Controllern, 3 Memory Cards, Cheat/Importmodul, 30 Spiele, z.B. Driver, Syphon Filter, Shadow Man, 60 Magazine, Maus und Gun, Preise nach Vereinbarung.
Tel. 0170/5532402 (David)

Playstation mit 3 Controllern + 1 Memory Cards + Multitap + 50 Spiele, alles Original + Buch, Festpreis 1.200 DM.
Tel. 0170/4609974

Spiele: Breath of Fire3 50 DM, G-Darius 50 DM.
Tel. 02203/913944 (abends)





Zu Beginn der Playstation-Ära wurden Wrestling-Fans noch nicht mit WWF-Polygon-Show-kämpfen in „Attitude"-Qualität verwöhnt. Stattdessen besannen sich die Automatenumsetzungen „WWF Wrestlemania" (Bild) und der Nachfolger „In Your House" auf Bitmap-Optik und Klamauk im Ring: Neben komisch übertriebenen Special Moves flogen schon mal Teddies und Herzchen bei einer Tracht Prügel durch den Ring.

Verkaufe Tekken1 (PAL), Tekken2+3 (jp), schneller und ohne lästige PAL-Balken. Nur alle drei zusammen für 120 DM. Verkaufe Ridge Racer Revolution, Wipeout2097 und Sampras Extreme Tennis. Nur alle drei zusammen für 90 DM.
Tel. 02941/59694

Zwei wunderschöne **Airbrush-Playstation-Gehäuse**. 1. Motiv: Weltall, 2. Motiv: Karatekämpfer. Beide auf schwarzer Grundfarbe, Stück 140 DM, passend für alle 5er, 7er und 9er-Reihen.
E. Wiebking, Berliner Ring 18, 31547 Loccum, Tel. 05766/1244

Verkaufe **Playstation (Multinorm)** mit 2 Controller und 11 Spielen (z.B. NHL99, Toca2, Future Cop LAPD usw.). Spiele auch getrennt zu verkaufen, je vier. Preise nach Vereinbarung.
Tel. 03745/4479 (Norman)

Kaufe + tausche + verkaufe Playstation-Spiele, habe NHL99, Silent Hill, Soul Reaver, Metal Gear Solid, alle PAL. Suche Syphon Filter, V-Rally2, Driver zum Tausch. Verkaufe Nintendo64 + Shadow Man, Int. Superstar Soccer64.
Tel./Fax. 06262/3475

Verkaufe **Sony Playstation** mit 2 Controllern, zwei 1MB Memory Cards und eine 4MB Memory Card und 30 Spielen, VB 1.400 DM.
Tel. 069/414608
(Christian, ab 18 Uhr)

Verkaufe **Playstation** mit 2 Pads + 1 Memory Card + 8 Spiele, u.a. Tekken3, Tomb Raider3, Fifa99, NBA Live99, Ninja, alles in Top-Zustand, VB 500 DM.
Tel. 04462/3397
(Robert, bis 17 Uhr)

Verkaufe **Playstation Multinorm + 10 Spiele** mit 2 Controllern + Shockhammer und Super Game Converter (Game Buster + Spezialfunktion). Spiele: Gran Turismo, Metal Gear Solid, Toca2, GTA, NAB Live98 usw. für 400 DM.
Tel. 0721/510316

Verkaufe **Playstation-Spiele**: Tekken3 (jap) 45 DM, Horrorspiel (jap) 40 DM, Legend of Legaia (us) 60 DM, zusammen 120 DM. Suche dringend Wonderswan + last Stand.
Tel. 02777/6341 (Martin, ab 18 Uhr)

Verkaufe **Playstation (PAL)**, tausche auch gegen Dreamcast (dt). Verkaufe Playstation-Spiele (z.B. Tomb Raider3, Tekken3, Fifa98 usw.). Tel. 08807/8497 (ab 15 Uhr)

Verkaufe: Actionspiel, Civilization2, Tekken3, Legay of Kain: Soul Reaver, Diablo, Resident Evil, Dead or Alive, Micro Machines V3, Breath of Fire3, Final Fantasy7, Metal Gear Solid, Gran Turismo, Grand Theft Auto u.a.
Tel. 035201/70869

Verkaufe **Playstation-Spiele**: Batman Forever, Road Rash, NBA Jam Extreme, Ridge Racer je Spiel 30 DM, Command & Conquer: Gegenschlag 40 DM, alles zusammen 130 DM.
Tel. 089/955271

Heute im Sonderangebot: Tomb Raider3 30 DM, Broken Helix 15 DM, Abe's Exoddus 30 DM, Abe's Oddysee + Lösungsbuch 20 DM, alles zusammen für nur 80 DM.
Tel. 039425/6290 (Stefan)

Verkaufe **Nintendo64 + Playstation-Spiele**: Gran Turismo, Tomb Raider3 (PS) je 50 DM, NFL Quarterback Club98, WCW vs. NWO (N64), NHL97 (PS) je 40 DM, NBA Jam TE, Street Racer, Fifa97, Xtreme Games (PS) je 20 DM. Versand per NN.
Tel. 030/4137378 (Oliver)

Playstation + 60 Spiele, mindestens 20 top-aktuell + 8 Memory Cards + 3 Analog-Controller + 1 Negcon + 30 Demo-CDs + Maus + etliche Zeitschriften + Bücher + Super Nintendo-Konsole mit Secret of Mana für einmalige schlappe 1.600 DM. Tel. 0173/4044510

Verk./tausche: Croc2, Driver je 50 DM, Test Drive5, Need for Speed3 je 40 DM. Suche Metal Gear Solid, Need for Speed4, Tai Fu, Wipeout3.
Tel. 0171/1982317

Tausche **Xenogears (us)** gegen Tactics Ogre oder Parasite Eve (us).
Tel. 0941/92535

Gun-Shooter us 65 DM, Azure Dreams us 85 DM, Bio Freaks us 55 DM, Brave Fencer Musashi us 85 DM, Breath of Fire3 jap. 85 DM, Ego-Shooter jap. 85 DM, Lunar Silver Star jap. 105 DM, R-Types jap. 85 DM etc., alles inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

EXOTEN

Spielplatinen: **Wonderboy3**, Twin Cobra, Night Slashers, Gal's Panic, World Cup, Bank Panic, Klax, Bomberman, R-Type u.a. zwischen 40-180 DM. TV-Bigscreen-Atuomat, Raiden 120 DM.
Tel. 040/60911042 (Kay Höft), eMail: hoeft@mailcity.com

Spiele für PC-Engine, PC-FX, Mega Drive2, Neo Geo Boards.
Tel. 0621/784131

Verkaufe Spiele und Zubehör für: Mega Drive/CD/32X, Master System, Super Nintendo, NES, 3DO, Jaguar, Playstation, Saturn, PC-Engine, viele Japan- und US-Sachen, z.B. Mega Drive1 jp. 85 DM, Saturnmaus jp. 95 DM, Jaguar us 125 DM.
Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe für **3DO**: Battlesport 55 DM, Bust-a-Move us 55 DM, Death Keep us 65 DM, Wing Commander3 64 DM, Theme Park 65 DM, Syndicate us 65 DM, Zielkreuz-Shooter us 65 DM, Kingdom the far Reaches 85 DM, alles inkl. Porto.
Tel./Fax. 030/6258637

PC-Engine-CDs: Cybercity Olsdo 808, Minesweeper, Ranma 1/2, Space Adventure2, Splash Lake, Super Schwarzschild, Solid Force, XAK3, Shapeshifter, Davis Cup Tennis, Browning etc., inkl. Porto je 95 DM.
Tel./Fax. 030/6258637



Lange vor Sonic bewarb sich der Blondschopf „Wonderboy" mit drei Automaten um den Posten des Sega-Lieblings: Das gleichnamige Debüt 1986 war ein reinrassiges Jump'n'Run, ein Jahr später fanden sich in „Wonderboy in Monsterland" erste Adventure-Ansätze. 1988 erschien mit „Monster Lair" (Bild) der dritte Teil, in dem Wonderboy u.a. ballernd unterwegs war.

Verkaufe, kaufe und tausche **Neo Geo-Module und CDs**. Suche Samurai Shodown4 u.a., habe Last Blade1+2, King of Fighters97+98. Suche Boards und Memory Cards komplett, Mega Drive-Sammlung.
Tel. 0171/6751597 (Timo)

Verkaufe Spiele und Zubehör für: Mega Drive/CD/32X, Master System, Saturn, Playstation, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, NES, PC-Engine, PC, Amiga CD32, Neo Geo CD, viele US- und Japan-Sachen.
Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe **MAK-Konsole** mit Zubehör. Tel. 09182/759
(Stefan, 18:30-19:30 Uhr)

Verkaufe **Turbo Grafx16** mit RGB-Umbau, 7 Spielen (Dragon Spirit, Neutopia), Netzteil und Joypad für 480 DM FP.
Sebastian Prünte, Fichtenstr. 14, 58739 Wickede (Ruhr), Tel. 02377/1255

MAK-Platinen: Arkanoid, Crazy Kong, Skywulf usw. zu 40 DM, 3 Platinen zusammen 100 DM. Vimana, Zing Zing zip zu 100 DM u.a., Neo Geo MVS-Module: Sonic Wings3, Last Blade zu 100 DM u.a. Colecovision-Konsole.
Tel. 09261/629283 (Michael)

OLDIES

Phantasy Star1 (Mega Drive-Version), neu. Jaguar + Jaguar-CD, PC-Engine: Core Grafx2, Turbo Duo (us, umgebaut RGB, jap/us), Neo Geo Modul-Spiel: Samurai Shodown4 (us), Metal Slug (us, CD).
Tel. 0421/5251314
od. 0171/6039722

SONSTIGES

Rüste Playstation-Systeme auf. Garantiere 100%ige Neuheit und Funktion meiner Chips vom Typ Stealth. Spielt alle Importe, ebenso Final Fantasy8 usw. problemlos. Auch Chips für Selbstmontage.
Tel. 0172/4852902 (Süw)

Jetzt noch besser! Der **Magic-News-Service** für Euer Handy! Einfach die 0172/227744 anrufen und dann die 1 eingeben, nun noch die Kanalnummer 90005158 eingeben, fertig. Immer Top-Games-News!

Verk. **Multi-Mega** 350 DM VHB. Intellivision + 12 Sp. 180 DM, 3DO + Road Rash 120 DM, Atari VCS 2600 orig.verp. 80 DM VHB, SNES RPG: S. of M. 50 DM, Cemfire 70 DM, Ultima: R.oV.2 80 DM, Shadowrun (us) 40 DM. NES: M& M4 25 DM, Metroid 38 DM, auch and. Spiele.
Tel. 030/6946321

Animes: Bubblegum Crisis1-4 für 90 DM, Macross Plus1-4 für 90 DM, Dominion Tank Police1+2 für 50 DM. Playstation: Final Fantasy Tactics für 100 DM.
Tel. 02246/169002

40 Playstation-Hefte: MAN!AC, play Playstation usw., darunter eine komplette Powerstation-Jahressammlung und ältere, Schummelbücher, ein Ridge Racer Type4-Lösungsbuch. Verkauf nur in Bodenseeregion.
Tel. 0043/699/10212729

Verkaufe meine Sammlungen! **Saturn (Multinorm) + ca. 100 Spiele**, Virtual Boy + 3 Spiele, 3DO + 12 Spiele, Jaguar + CD-Laufwerk + ca. 15 Spiele, Mega Drive: Musha Aleste, Steel Empire, Darius2 usw, habe noch Handhelds.
Tel. 0171/9538965

Magazine: 10 MAN!ACs: 7,8,9/96; 9,10,11/97; 2,3,7/98; 4/99. Playstation: 9,11,12/97. Zwei DM pro Heft + Porto.
Oliver Splendore, Mozartstr. 2, 68723 Oftersheim

Immer noch **Spiele-Hefte** vorhanden (MAN!AC, Video Games etc.). Liste mit Rückporto und Stichwort: Spielehefte anfordern bei:
Peter B. Zink, Mannheimer Str. 91, 68519 Viernheim

Super Nintendo: Utopia mit dt. Anleitung 100 DM, Fire Adapter für Importspiele 30 DM und für Game Boy Mystic Quest und Fortress of Fear gegen Gebot. Sega Saturn inkl. Virtua Stick, VR F1-Lenkrad und 6 Spiele FP 230 DM.
Tel. 04777/932097

Verkaufe ständig Titel für fast alle Systeme. Ich habe z.B. noch MSX-Titel, Sega Master System, Mega Drive/CD, Saturn, Super Nintendo, Playstation usw. Versand erfolgt per NN, alles Originalspiele!
Tel. 0177/5266738 (Sascha)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen** • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Keine gewerblichen Anzeigen möglich. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

KNOW HOW!

HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME. DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG • MAN!AC-KNOW-HOW • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING

Oldie-Flashback

Langjährigen MAN!ACs ist der chinesische Zubehörhersteller 'Ultimate Video Game Accessories' ein Begriff: In MAN!AC 4/95 berichteten wir über den Tristar-Adapter, der damals für Kompatibilität zwischen der 16-Bit-Konsole Super NES und dem 8-Bit-Vorläufer NES sorgte. Mit dem Tristar 64 sind wir nun eine Generation weiter: Spielt Eure Super-Nintendo- und NES-Oldies auf dem N64!

Unter der Klappe verbergen sich die Modulschächte für NES- und Super Nintendo-Spiele.

180 Mark kostet der voluminöse Adapter beim deutschen Importeur TS-Videohandel (Tel. 07458/455132). Die Installation ist ebenso einfach wie beim Vorgänger: Ihr stöpselt die Hardware in den Modulschacht Eurer Konsole, schließt das beiliegende Netzteil an und steckt das Kabel an der Rückseite des Adapters in den AV-Ausgang Eures N64. Das Kabel für den Fernseher justiert Ihr am zweiten AV-Ausgang des Tristar-64-Gehäuses. Nun bestückt Ihr die drei Modulschächte beliebig mit je einem N64-, Super-Nintendo- und NES-Modul – und die Retro-Session kann beginnen. Importfans werden den Tristar 64 lieben, denn PAL/NTSC-Probleme kennt der Adapter nicht.

Doppelpack: Wegen der Codechip-Abfrage müsst Ihr neben dem Oldie auch ein N64-Modul in den Tristar64 stöpseln.

Gleichzeitig fungiert das Zubehör als „Game Buster"-kompatibles Mogelmodul (nur N64), eigene Codes herausfinden könnt Ihr jedoch nicht. Die Akzeptanz alter Nintendo-Spiele basiert dabei nicht auf einem Software-Emulator, sondern via 'Nintendo-kompatibler' Hardware: Es handelt sich also um halblegale, da dezent variierte Hardware-Clones von Super Nintendo und Nintendo Entertainment System. Deshalb laufen nahezu alle Spiele einwandfrei und in Originalgeschwindigkeit: Derzeit bekannt sind sieben Super-Nintendo- und etwa 30 NES-Spiele, die den Dienst mit dem Tristar 64 verweigern. Diese besitzen einen eingebauten Zusatzchip (z.B. „Silent Service" für NES) oder einen Raubkopierer-Schutz (wie „Super Mario Allstars" für SNES). Daneben verweigern auch die Klassiker „Super Mario World 2" (SNES), „Super Mario RPG" (SNES), „Paperboy" (NES) und „Burai Fighter" (NES) die Zusammenarbeit. Für eine vollständige Liste surft Ihr auf die amerikanische oder europäische Internet-Homepage.



Die Anschlüsse des Tristar64: Links stöpselt Ihr das AV-Kabel ein, rechts das Netzteil.

Jede Hardware hat natürlich auch Schwächen: Erstens verweigert der Tristar 64 mit einem RGB-Kabel den Dienst, und zweitens besitzt das Accessoire ein empfindliches Relais, das zwischen N64- und Oldie-Bild umschaltet. Bei häufiger Benutzung ist dieses Bauteil nach einem Jahr kaputt, dann bleibt der Bildschirm schwarz. Abhilfe schafft nur ein Fernsehtechniker, der das Relais (im Wert von einer Mark) auf der Platine auswechselt: Der Postweg nach Hongkong ist wohl zu lang – und obendrein zu teuer und unsicher. *oe*



Englische Tipps: Tristar64-Homepages findet Ihr unter www.tristar64.com und www.tristar64-europe.com

SEGA-DILEMMA

Dreamcast-Umbau mit Tücken

Entgegen allen Gerüchten aus dem Internet ist vorerst kein Import-Chip für den Dreamcast verfügbar: Bei Bestellung seht Ihr Euer Geld unter Umständen nie wieder. Ein Wechseltrick ist zwar möglich, Ihr müsst jedoch zwei Schalter an Eurer Konsole installieren: Einen benötigt Ihr für den CD-Deckel, den zweiten zum Ausschalten der internen Uhr. Komfortabel gewechselt wird dann bei Erscheinen des Uhrzeit-Menüs. Leider löscht Ihr mit der Uhr auch Eure Zugangsdaten für die Internet-Option: Wer Importspiele zocken möchte, muss auf die Dreamcast-Arena verzichten.

In Zusammenarbeit mit Wolfsoft (Tel. 02622/83517 oder www.wolfsoft.de) präsentieren wir in der nächsten MAN!AC den Umbau für Bastelprofis.



LAST RESORT



Seit einiger Zeit schwappt die vorweihnachtliche Spieleflut über uns. Leider ist die Cheatpost weniger umfangreich. Deswegen findet Ihr in der Millennium-MANIAC einige zusätzliche Mogeleien für die Dreamcast-Starttitel. Aber ich bin zuversichtlich, dass Euch im Last Resort der nächsten Ausgabe neben einem völlig neuen Layout wieder mehr brandneue Tipps erwarten. *Euer Michael*

DIE DUNKLE BEDROHUNG

PS **Cheat-Menü:** Ein wahrer Jedi-Ritter nutzt die Macht, die sich in einem geheimen Cheat-Menü befindet. Geht dazu im Haupt-Bildschirm auf "Optionen" (nicht anwählen!) und gebt folgende Tastenkombination ein:

▲ ● ← L1 R2 ■ ● ←

Wenn Ihr jetzt ein "Piep" hört, hat alles geklappt und Ihr ruft das Droiden-Test-Menü auf:

L1 + Select + ▲

Dort könnt Ihr eine Unsterblichkeitsfunktion aktivieren und einen beliebigen Startlevel einstellen. Schaut Euch alle FMV-Sequenzen an oder führt diverse Sound-Checks durch. Um wieder zurück ins Cheat-Menü zu gelangen, betätigt Ihr erneut:

L1 + Select + ▲

NFL BLITZ 2000

DC **Geheime Spielzug-Auswahl:** Zockt Ihr die Football-Prügelei zusammen mit Freunden, so ist es äußerst ärgerlich, wenn Euer Kontrahent immer genau sehen kann, welchen Spielzug Ihr auswählt. Dies könnt Ihr abstellen, indem Ihr den Cursor links oben platziert und dann ↑ ↑ drückt. Nun wird die gerade ausgewählte Formation nicht mehr am Bildschirm, sondern auf dem VM angezeigt und Euer Gegner guckt in die Röhre.

TRICKSTYLE

DC **Cheats:** Mit diesen Mogeleien macht Ihr Euren Hover-Rider-Kollegen das Leben schwer. Im Optionen-Bildschirm findet Ihr einen Menüpunkt "Cheats". Hier könnt Ihr unsere Passwörter eingeben:

Jedes Rennen gewinnen
TEAROUND
Unendlich Zeit
IWISH
Big-Head-Modus
INFLATEDEGO
Moves aufbessern
TRAVOLTA

LEGO RACERS

N64 **Radlos:** Im Legoland sind Euch bekanntlich keine Grenzen gesetzt, das trifft auch auf die Physik zu: Lasst Euren Flitzer ohne Räder fahren, indem Ihr Euren Rennpiloten bei der Erschaffung **NWHLS** nennt.

Raketenauto: Wer seine Runden in einem Raketenauto absolvieren will, gibt bei der Rennfahrer-Erschaffung den Namen **FLYSKYHIGH** ein.

MISSION: IMPOSSIBLE

PS **Codes:** Leicht hat es Ethan in der Playstation-Umsetzung des Agententhrillers nicht. Mit unseren Codes könnt Ihr ihm auf seinen Missionen helfen. Gebt sie als Passwort unter "Load Game" ein:

Turbo-Modus
GOOUTTAMYWAY
Super-Sprung
BIONICJUMPER
Alle Gegner einfrieren
SCAREDSTIFF
Alles in Zeitlupe
IMTIREDTODAY
FMV-Sequenzen anschauen
SEECOOLMOVIE
Die Programmierer sprechen
TTOPFSECRETT

MITMACHEN & GEWINNEN!

Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Spiele für Nintendo 64 und Playstation unter die Leute. Diesmal locken die Gangstersim "GTA 2" und der krasse Raser "Carmageddon" (ab-16-Version)! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PPSTEUFEL
Wallbergstr.10 • 86415 Mering

LAST RESORT

HOT WHEELS TURBO RACING

N64 **Cheats:** Auch die metallenen Miniflitzer aus dem Kinderzimmer brauchen ab und an eine kleine Aufbesserung, um in der bunten Lollipop-Welt bestehen zu können. Gebt folgende Cheats im Hauptmenü ein:

Unendlich Turbo
C→ Z C↑ C↓ R C← Z C→

Gespiegelte Strecken
Z, R, Z, Z, R, Z, Z

Nacht-Rennen
C↑ C↑ C↓ C↓ C← C→ C← C→

TowJam-Auto
C↑ C↓ Z R C← C→ C↑ C↓

Gitterlinien-Modus
C↑ Z C↓ C← C↑ Z C↓ C←

Stealth-Modus
C← Z Z C↑ C← R C↓ C↑

Bonus-Autos und -Strecken: Um alle Autos und Strecken freizuschalten, müsst Ihr eigentlich den "Hot Wheels Cup" gewinnen. Ist Euch das zu mühsam, könnt ihr einfach als Passwort **99T8DTY8VD D7BDDDDDD2** eingeben und den gleichen Effekt erzielen.

POP 'N' POP

PS **Bonus-Charaktere:** Für das erfolgreiche Beenden des Einspieler-Modus werdet ihr mit zwei zusätzlichen Charakteren belohnt. Im wesentlich schwierigeren Story-Modus gibt es noch einmal zwei neue Knuddeltiere. Könnt Ihr auch diese Euer eigen nennen, dann schaltet den fünften und letzten Bonus-Charakter frei, indem Ihr im Titelbild diese Tastenkombination eingebt:

↑ ↓ ← → ▲ ✖ Start

TOY COMMANDER

DC **Cheats:** Der Krieg im Kinderzimmer wird immer unerbittlicher geführt und als Kommandeur muss man alle Vorteile nutzen, die man finden kann. Um unsere Cheats zu aktivieren, haltet Ihr im Pausen-Modus **L** gedrückt und betätigt eine der folgenden Tastenkombinationen:

Schwere Waffen
X A Y B A X

Volle Munition
A B X Y B A

Maschinengewehr-Update
B A Y X A B

Alle Karten
A Y X B Y X

Flug-/Fahrzeug reparieren
A X B Y A Y

KNOCKOUT KINGS 2000

PS **Alternative Boxer:** Habt Ihr keine Lust, ständig mit "gewöhnlichen" Kämpfern in den Ring zu steigen? Unsere Codes, die Ihr als Namen bei der Charakter-Erschaffung eingebt, sorgen für Abwechslung auf dem Parkett:

Als Hip-Hopper Jermaine Dupri spielen
JERMAINE DUPRI

Als Basketballer Tim Duncan spielen
TIM DUNCAN

Als Comedy-Star Marlon Wayans spielen
MARLON WAYANS

Als O spielen (Komponist der Spielmusik)
O

Als Gargoyle spielen
GARGOYLE

Als Marc Ecko spielen
MARC ECKO

Als Q-Tip spielen
Q TIP

R/C STUNT COPTER

PS **Muu-Vie!** Sehr spaßig ist der Abspann, mit dem man für das komplette Durchspielen belohnt wird. Wollt Ihr den Film schon vorher sehen, dann gebt im Optionen-Menü diese Tastenkombination ein:

↑ ↓ ← ← ✖ ■ ● ▲

Nun ist unter "Mitwirkende" der "Muu-Vie!" freigeschaltet.

Alle Solo-Aufträge: Um die Einspieler-Missionen zu zocken, müsst Ihr zunächst alle Trainingseinsätze absolviert haben oder Ihr gebt im Hauptmenü folgenden Cheat ein:

↓ ↑ → ← ▲ ✖ ■ ●

Gold: Es ist ganz schön knifflig, in allen Trainingsmissionen die Goldmedaille zu erreichen. Leichter wird es, wenn Ihr folgende Tasten drückt:

↓ ↑ ← → ▲ ✖ ■ ●

Highscore: Wollt Ihr Eure Kumpels beeindrucken, die regelmäßig ihren Heli in den Boden rammen? Gebt im Spiel

L2 R2 L1 R1 ▲ ● ✖ ■

ein und der Highscore ist Euch sicher.

XENA: WARRIOR PRINCESS

PS **Unsterblich:** Auch wenn Xena kein Halbgott ist wie ihr Kollege Herkules, könnt Ihr sie trotzdem mit Unsterblichkeit ausstatten. Drückt im Hauptmenü

↑ ↑ ↑ ● ■ ↑ → ←

Voller Schild und Angriff: Um die Kampfwerte der Amazone aufzubessern, gebt im Hauptmenü folgende Tastenkombination ein:

▲ ■ ▲ ■ ■ ↑ ↑ ↑

MARIO GOLF

N64 **Codes:** Der Nintendo-Superstar ist scheinbar in die Jahre gekommen: er spielt jetzt Golf! Mit unseren Codes könnt Ihr ihm helfen, sein Handicap zu verbessern. Geht dazu auf die Option "Clubhaus", wählt diese aber nicht aus, sondern drückt statt dessen **Z + R + A**. Im nun erscheinenden Cheat-Menü könnt Ihr folgende Codes eingeben:

Nintendo Power Mario Cup
KPXWN9N3

First Camp Hyrule Cup mit Donkey Kong
0EQ561G2

Second Camp Hyrule Cup mit Plum
5VW689O6

Schwung abbrechen: Habt Ihr Euch beim Schlagen verhauen, dann könnt Ihr den Schlag noch schnell abbrechen: Drückt die **B**-Taste sofort nachdem Ihr **A** zum Schwingen betätigt habt.

Zusätzliche Meter: Fehlen bei einem Schlag noch ein paar Meter, dann hämmert schnell auf die **A**- oder **Z**-Taste, wenn der Ball den Boden berührt. Er springt damit noch einige Meter weiter.

Loch erneut spielen: Nicht zufrieden mit dem Ergebnis am letzten Loch? Kein Problem, speichert das Spiel mit der "Save and Quit"-Option. Geht mit "Continue" zurück ins Spiel und versucht Euch erneut an der verkorksten Bahn.

Kleiderschrank: Alle Charaktere haben vier verschiedene Kombinationen Golfkleidung, die Ihr mit **C↑**, **C←**, **C↓**, oder **C→** während der Golferauswahl bestimmen könnt.

Linkshänder: Alle Linkshänder können sich freuen: Wenn Ihr bei der Charakter-Auswahl **L** gedrückt haltet, schlägt Euer Golfer mit Links.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Cheats: Es ist ein weiter Weg, bis alle Secrets freigespielt sind. Neugierige können sich mit Hilfe unseres Cheats schon vorher alle Levels und FMV-Sequenzen anschauen oder mit Officer Dick in der Half-Pipe springen. Haltet im Pause-Modus **L1** gedrückt und gebt folgende Tastenkombination ein:

● → ↑ ↓ ● → ↑ ■ ▲

Bessere Skater: Wenn Euch Euer Skater nicht gut genug ist, könnt Ihr seinen Fertigkeitswert auf 10 erhöhen. Geht in den Pausemodus und drückt bei gehaltener **L1**-Taste:

■ ▲ ↑ ↓

Ist Euch das immer noch nicht genug, dann verwandelt folgende Tastenkombination den Charakter in den absoluten Skater-Gott (Attributswert: 13):

✖ ■ ■ ▲ ↑ ↓

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

Cheats: Ein Reihe von zusätzlichen Kursen und Klassen wartet darauf, von Euch freigeschaltet zu werden. Dies erreicht Ihr, indem Ihr Rennen und Meisterschaften gewinnt oder einfach folgende Cheats benutzt. Gebt die Codewörter als Namen im Meisterschafts-Modus ein oder nachdem Ihr ein Rennen beendet habt.

Gespiegelte Strecken
OPPOSITE LOCK
Alle Kurse
DIRT TRACKS
Alle Rennklassen
ALL EVENTS
Big-Head-Modus
GROSSE TETE

Film-Theater: Alle FMV Sequenzen könnt Ihr genießen, wenn Ihr als Namen **LIVE ACTION** eingebt (am Ende eines Rennens oder im Championship-Modus). Wählt dann im "Extras"-Menü unter "Optionen" den Movie-Player aus und lehnt Euch zurück.

PAC-MAN WORLD

99 Continues: Der Pillenschlucker aus der Videospiel-Steinzeit ist zurück und wird noch immer von bösen Geistern verfolgt. Ihr könnt ihm das Leben im Classic-Modus erleichtern, indem Ihr vor dem Spielstart die Anzahl der Continues mit der **Select**-Taste auf maximal 99 erhöht.

BLUE STINGER



Geheime Charaktere: Zunächst müsst ihr das Spiel einmal durchgespielt haben. Jetzt drückt Ihr im Titelbildschirm bei gehaltener **R**-Taste

X Y B A L

Startet nun das Spiel und ihr könnt Euch in jede beliebige Spielfigur verwandeln (auch in Mutanten!), indem ihr **R + L** gedrückt haltet und **X**, **B**, **A** oder **Y** betätigt.
Praktisch: Wenn Ihr als Monster unterwegs seid, werdet ihr nicht mehr von den anderen Mutanten angegriffen.

DESTRUCTION DERBY 64



Schnellstart: Um Eure Gegner schon auf den ersten Metern abzuhängen, drückt Ihr sofort nach dem "Set" die **A**-Taste. Wenn Euer Timing richtig war, legt Ihr einen Blitzstart hin, der selbst Schumi vor Neid erblassen lässt.

Bonus-Autos: Ihr habt schon alle Karren im Spiel zu Schrott gefahren? Schaltet die Bonus-Boliden frei, indem Ihr die verschiedenen Ligen mit unterschiedlichen Rennern gewinnt.

Krankenwagen: Mit Blaulicht und Sirene durch die Kurse zu donnern, macht doppelt soviel Spaß. Gewinnt den "Legend"-Kurs mit dem Pick-Up-Truck, um einen spielbaren Krankenwagen freizuschalten.

GEX 3: DEEP COVER GECKO



Getrickst: Gehen Euch bei Euren Reisen durch das Fernsehland auch rasch die Leben aus oder verpasst Ihr hin und wieder eine der wichtigen Fernbedienungen? Gebt einfach im Optionen-Menü als Passwort

M758FQRW3J58FQRW4

ein und Ihr startet das Spiel mit 99 Leben und allen Fernbedienungen.

INCOMING



Cheat-Menü: Um den Außerirdischen zu zeigen, was wir Erdlinge so alles draufhaben, könnt Ihr auf die Hilfe eines Cheat-Menüs zurückgreifen. Angeboten wird das ganze Repertoire von einer Level-Auswahl über ständig volle Schilde bis zur Unsterblichkeit. Drückt einfach im Haupt-Bildschirm:

↑ ↓ ← → X ↑ ↓ ← → Y

FINAL FANTASY 8



Seed-Tests: Um in "Final Fantasy 8" zu Geld zu kommen, müsst Ihr Euren Seed-Level erhöhen. Wählt dazu die "Seed-Test"-Option und beantwortet die dort gestellten Fragen:

Seed-Level 1
J N J J J N N J N N
Seed-Level 2
J N J J J N J J N N
Seed-Level 3
N N J N J J J N J N
Seed-Level 4
N J J J N N J J N N
Seed-Level 5
N N N J J N N J J J
Seed-Level 6
J N J J N N J J N J
Seed-Level 7
J J J J J J N J J N
Seed-Level 8
N J N N J J N N J N
Seed-Level 9
N J N N N N N N J J
Seed-Level 10
J N N N N N N N J N
Seed-Level 11
J J N J J N J N N J
Seed-Level 12
N J N N J N J N J N
Seed-Level 13J
N N N J N N N N N
Seed-Level 14
J J J J N J J N J N
Seed-Level 15
J J N N N N N J N J
Seed-Level 16
J N N J N J N N J N
Seed-Level 17
J N N N J N N J N N
Seed-Level 18
J N N N J N N N N N
Seed-Level 19
J N N J N N N N N J
Seed-Level 20
J J N J N J J J N N
Seed-Level 21
J J J J N N J J J N
Seed-Level 22
N N N J N N N J J N
Seed-Level 23
J N N N J J J J J
Seed-Level 24
J J N N J J N N N J
Seed-Level 25
J N J J J N N J N N
Seed-Level 26
J J N J N J N J N N
Seed-Level 27
N J N N N N J N J N
Seed-Level 28
J N N J J J N J N N
Seed-Level 29
N N N J J N N N J N
Seed-Level 30
N J N N N N J N N N

Für die
Last Resort-Rubrik gelten die gleichen Regeln wie für die Kleinanzeigen: Tipps und Cheats zu indizierten Spielen drucken wir nicht ab! Eure Einsendungen zu diesen Spielen nehmen deshalb nicht an der Verlosung teil.

LAST RESORT

FINAL FANTASY 8

LETZTER TEIL: ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

PS Der Gong zur dritten Runde hat geschlagen: Im letzten Teil unseres Player's Guide wird die machthungrige Hexenbrut endgültig exorziert. *dm*

CD 3

Die Hexe: Fliegt zu dem Waisenhaus im Südwesten, um den wahren Grund für Edeas zerstörerisches Treiben herauszubekommen. Wieder an Bord des Garden besucht Ihr Rinoa auf der Krankenstation.

Laguna, der Drachentöter: Mittlerweile ist der gute Laguna unter die Schauspieler gegangen. Schon bei seinem ersten Engagement muss er sich mit einem monströsen Drachen-Spezialeffekt herumschlagen. Nach einer witzigen Fechteinlage lauft Ihr den Pfad hinunter und trefft auf Kiros und Ward, die Euch hilfreich unter die Arme greifen. Geht nach links und speichert ab, bevor Ihr Euch mit dem Drachen anlegt. Das Tier ist empfindlich gegen Eis- und Holy-Zauber.



Feuer und Flamme: Diese dickbäuchigen Drachen werden später zu Euren häufigsten Opfern zählen.

Die weißen Seeds: Besucht noch einmal Edea und sie erzählt Euch von ihren Schützlingen, den weißen Seeds. Ihr Garden ankert in einem Ring von Klippen am südwestlichen Ende der Inselgruppe oberhalb des Waisenhauses. An Bord haltet Ihr Euch an den Anführer der Seeds, der Euch mitteilt, dass sich Ellione in Esthar aufhält. Der einzige Weg dorthin führt über die gigantische Brücke bei Fisherman's Horizon.

Der Weg nach Esthar: In der Nähe von Fisherman's Horizon, wechselt Ihr zu Squall und holt Rinoa aus der Krankenstation. Geht immer weiter über die Brücke, bis Ihr irgendwann auf dem Kontinent Esthar ankommt. Nachdem Ihr den Rest Eurer Gruppe getroffen habt, könntet Ihr Edea in Eure Truppe aufnehmen. Da sie aber nur eine kurze Zeit bei Euch bleibt, solltet Ihr darauf verzichten. Denkt daran, Eure GF zu koppeln und geht zu dem großen Salzsee. Klettert den Kopf des riesigen Skeletts hoch und geht weiter bis zum Rand einer Klippe. Springt nach unten und folgt dem verschneiten Weg. Bei der nächsten Abzweigung geht es rechts zu einem Speicherpunkt und links zu einem sehr lebendigen Skelett. Dieser Untote ist empfindlich gegen Feuer-, Holy- und Heilzauber. Koppelt entsprechende Elementarangriffe und erledigt ihn. Geht weiter nach Nordosten und untersucht den flimmernden Hintergrund um einen Eingang in die Hauptstadt des Esthar Kontinents zu finden.

Laguna, der Rebell: Laguna schuftet seit neuestem in Gefangenschaft der Esthar-Truppen. Redet mit den Soldaten und den Gefangenen, nach einiger Zeit startet Ihr einen kleinen Aufstand. Kiros und Ward eilen Euch zu Hilfe. Überprüft ihre Kopplungen und kämpft Euch durch die Wachen. Steigt in den rechten Aufzug und fahrt ins Erdgeschoss. Nehmt den rechten Ausgang und verlasst das Gebäude. Speichert, sprecht mit den herumstehenden Leuten und geht wieder hinein. Fahrt nach unten und erledigt Professor Odynes Wachen, bevor Ihr ihn weiter verfolgt. Ihr findet heraus, dass sich Ellione in Odynes Labor aufhält. Geht wieder nach draußen und steigt in den Wagen. Im Labor benutzt Ihr den Aufzug in der Mitte des Raumes. Geht durch die Tür im zweiten Stock und blickt durch das Fenster. Danach seht Ihr Euch das Kontrollpult rechts an und fahrt ins Erdgeschoss. Hinter der Tür beim Aufzug findet Ihr Ellione.

Zurück in Esthar: Steigt in den Wagen und Ihr werdet zu Professor Odyne gefahren. Seid Ihr fertig mit ihm, dann verlasst die Stadt durch eine der Transportröhren. Geht jetzt nach Osten zum Lunar Gate. Redet mit dem Mädchen am Tor und folgt ihr in das Hauptgebäude. Nachdem die Wissenschaftler Euch eingewiesen haben, müsst Ihr Eure Gruppe trennen. Während Squall die erste Truppe führt, steht der Rest unter Xells Kommando. Squalls Mannschaft wird daraufhin ins All geschossen und Ihr kehrt mit den zurückbleibenden zur Hauptstadt zurück. Füllt Eure Item- und Zaubervorräte auf und begebt euch zum Labor. Betretet den Aufzug und Professor Odyne informiert Euch, dass die Galbadianer eine gigantische fliegende Basis namens Lunatic Pandora in ihre Gewalt gebracht haben. Sie passiert die Stadt und Ihr habt die Möglichkeit, an Bord zu gehen. Nutzt Diabolos' "Gegner 0%"-Fähigkeit, um Zufallsbegegnungen zu vermeiden.

Die Lunatic Pandora: Verlasst Odynes Labor. Geht die nächsten zwei Bilder nach rechts. Ihr kommt an einer Wand mit der Aufschrift "Right Side - Left Side" vorbei. Bei der Kreuzung geht Ihr nach oben, dann steigt Ihr die Stufen zu Eurer linken hinauf. Ihr kommt auf eine Brücke, von der aus Ihr den Präsidentenpalast sehen könnt. Wartet neben den Soldaten bis die Lunatic Pandora vorbeikommt und Ihr automatisch an Bord geht. Bewegt Euch auf keinen Fall, da Ihr sonst das Risiko einer Zufallsbegegnung eingeht und den richtigen Zeitpunkt verpassen könntet. An Bord dürft Ihr Euch etwas umsehen und die zahlreichen Draw-Punkte plündern. Habt Ihr genug gestöbert, nehmt Ihr den Aufzug mit der Nummer 01. Nach einiger Zeit werdet Ihr hier unsanft aus dem Schiff geworfen.

Im Weltraum: Sammelt Rinoa auf und folgt dem Wissenschaftler zur Krankenstation. Legt Rinoa hier ab und speichert. Verlasst jetzt den Raum und geht nach oben, bis Ihr zur Brücke kommt. Seht Euch die Kontrollkonsolen an und sprecht dann mit dem Wissenschaftler Piett. Verlasst jetzt die Brücke und geht die Treppen auf der linken Seite hoch. Sprecht mit den Leuten im Gang. Hinter der unteren Tür wartet Ellione auf Euch. Während Eurem Gespräch geschieht jedoch etwas Unvorhergesehenes. Lauft zurück zur Krankenstation. Da Ihr hier nichts gegen die besessene Rinoa ausrichten könnt, begebt Ihr Euch schnell zur Brücke. Wartet bis Rinoa sich dort ausgetobt hat. Untersucht die Kontrollpulte und verfolgt Rinoa zum Umkleideraum. Dazu müsst Ihr im Bild nach der Treppe durch die Tür rechts gehen. Durchsucht die Kleiderschränke nach einem Raumanzug und folgt Rinoa hinaus ins All. Setzt Eure (leider nutzlose) Verfolgung fort und kehrt dann wieder in den Umkleideraum zurück. Von hier geht Ihr zur Brücke. Sprecht mit allen Leuten, danach mit Ellione. Geht nach rechts zu einem Aufzug, sprecht nochmals mit Ellione, fahrt dann nach unten und setzt Euch in die freie Rettungskapsel. Um Rinoa zu retten müsst Ihr die Kapsel verlassen. Haltet den Dreiecks-Knopf gedrückt und richtet Eure Sicht so aus, dass Rinoa in der Mitte des Bildschirms bleibt, korrigiert wenn nötig, und schon bald haltet Ihr Rinoa in den Armen.



Die treiben's aber bunt: Dieses Alien besetzt den Aufzug zur Brücke Eures Luftschiffs.

Ragnarok: Im letzten Moment können sich unsere beiden Süßen in das mächtige Raumschiff Ragnarok retten. Leider sind sie nicht allein an Bord: Vielfarbige Aliens haben das Schiff besetzt. Um dieses Gezücht loszuwerden, müsst Ihr immer zwei Aliens in der gleichen Farbe erledigen. Koppelt Eure GF, speichert bei der nächsten Gelegenheit und startet die Jagd: Geht die erste Treppe, die Ihr seht, nach unten. Ihr trefft auf ein lilafarbenes Alien. Koppelt Schlaf mit Eurem Statusangriff und erledigt das Tier. Geht durch die linke Tür und weicht dem roten Alien im nächsten Bild aus, indem Ihr wieder durch die linke Tür flieht. Hier wartet das zweite lila Alien. Geht jetzt zum vorigen Raum und erledigt das rote Alien. Geht durch die untere Tür und die Treppe wieder hoch, um das zweite rote Alien zu finden. Jetzt lauft Ihr wieder nach unten und durch die Tür oben rechts, hinter der ein grünes Alien lauert. Speichert und geht wieder zurück. Durch die Tür oben links, dann noch zweimal links und das zweite grüne Riesenkriechtier ist erledigt. Von hier führt eine Tür auf der linken Seite zu einem Konferenzraum der von einem gelben Alien bewacht wird. Jetzt geht Ihr wieder zu dem Punkt zurück, an dem Ihr zum ersten Mal das Schiff betreten habt und entfernt das letzte Alien. Das zweite grüne Untier bewachte einen Aufzug, den Ihr jetzt benutzt.

Die Helden sind gelandet: Fliegt zum Hexenmausoleum (auf der Karte eingezeichnet) und befreit Rinoa. Bevor Ihr nun zurück zu Edeas Waisenhaus fliegt, solltet Ihr die Möglichkeiten Eures neugewonnenen Luftschiffes ausnutzen, um Eure Truppe gehörig aufzurüsten. Zuerst fliegt Ihr zu zwei sehr interessanten Inseln, dem "Tor zum Paradies" und dem "Tor zur Hölle". Die eine findet Ihr südwestlich von Deling-City, die andere an der Ostküste des Nördlichen Kontinents. Im Menü-Bildschirm wird der Name Eures Standorts angezeigt. Auf diesen Inseln findet Ihr wertvolle Draw-Punkte in Massen. Ultima, Erzengel und diverse andere mächtige Zauber lassen sich hier ziehen. Drückt einfach beim Laufen über die Insel den X-Knopf bis Ihr fündig werdet. Benutzt Diabolos' "Gegner 0%"-Fähigkeit, um Euch vor den mächtigen Monstern, die hier Ihr Unwesen treiben zu schützen.

Kaktor: Fliegt zu der kleinen Insel östlich der großen Wüste. Hier erscheint gelegentlich ein kleiner Kaktus. Lauft einfach auf Ihn zu und Ihr kämpft gegen die **GF Kaktor**. Koppelt Aqua mit dem Elementangriff von Squall und besiegt Ihn mit einer Melton-Aura-Multi Kombination (siehe Randspalte). Falls Ihr noch keine Melton-Zauber besitzt, setzt Ihr dem Riesenkaktus einfach mit Wasserzaubern zu. Vorsicht,



Stachelig: Koppelt Kaktor mit Charakteren, die bald einen neuen Level erreichen, um seine Fähigkeiten optimal zu nutzen.

seine Nadelattacke kann einen Charakter für 9999 Schadenspunkte treffen. Verwendet die gesammelten Erzengel-Zauber.

Tomberi: Fliegt zu dem seltsamen Gebäude, in dem Ihr bereits Odin besiegt habt (MAN!AC 12/99). Haltet Euch im Bild mit dem Brunnen auf und kämpft gegen die kleinen grünen Tomberis. Erfahrene "Final Fantasy"- Spieler kennen diese bereits aus dem Enddungeon des siebten Teils. Habt Ihr zwanzig dieser Kerlchen besiegt (Ihr dürft dazwischen speichern) erscheint der Tomberi-König. Besiegt Ihn und Ihr erhaltet die **GF Tomberi.**

Bahamut: In der südwestlichsten Ecke der Welt schwimmt mitten im Ozean eine kleine Insel, die nicht in Eurer Karte eingezeichnet ist. Fliegt mit Ragnarok darüber und drückt X, um auf ihr zu landen. Betretet die verlassene Forschungsstation. Bewegt Ihr Euch, wenn das blaue Licht leuchtet, müsst Ihr kämpfen. Schleicht Euch zur Mitte der leuchtenden Säule vor und untersucht diese. Wählt die erste Antwort und Ihr müsst gegen einen roten Drachen kämpfen. Dieser ist empfindlich gegen Eis- und Holy-Zauber. Habt Ihr ihn besiegt, dann wählt Ihr die zweite Option und ein weiterer Drache erscheint. Nach dieser Echse wählt Ihr die unsichtbare dritte Antwort und es geht gegen die mächtige **GF Bahamut**. Zwischen den drei Kämpfen könnt Ihr keine Pause machen, also sorgt dafür, dass Eure Zauber korrekt gekoppelt sind und Eure Charaktere nach dem zweiten Drachen fit sind.

Eden: Verlasst die Insel und speichert. Nehmt Xell in Eure Gruppe und betretet die Insel erneut. Hier habt Ihr die Möglichkeit, in den Kämpfen den wichtigen Melton-Zauber von den roten Bomben zu ziehen. Klettert das Loch im Boden der Halle hinunter und untersucht den Computer an der Wand. Teilt vier Energieeinheiten zu, um die erste Tür zu öffnen. Im nächsten Stockwerk untersucht Ihr wieder den Computer und teilt zwei Einheiten zu, um nach unten zu gelangen. Im nächsten Stock ignoriert Ihr die linke Tür und öffnet mit einer Energieeinheit die Luke im Boden. Für die restlichen Türen verbraucht Ihr immer eine Einheit, bis Ihr über einen Aufzug zu einer großen Maschine kommt. Lasst Xell diese Maschine reparieren und geht durch die Tür. Speichert und geht die Treppe nach unten bis zum letzten Raum. Hier befindet sich ein unsichtbarer Speicherpunkt neben dem Kontrollpult. Sichert Euer Spiel und bedient das Pult. Ihr kämpft nun gegen die Ultima Weapon. Zaubert in den ersten Runden Tripel, Hast und Shell auf Eure Charaktere, benutzt keine GF sondern attackiert die Ultima Weapon mit der Melton-Aura-Multi-Kombination. Zieht sobald wie möglich die **GF Eden**.

Der Kreis schließt sich: Fliegt zum Waisenhaus und folgt Rinoas Hund Angel. Nach der Unterhaltung zwischen Squall und Rinoa geht Ihr nach drinnen, um mit Edea zu reden. Fliegt jetzt nach Esthar und lauft zum Präsidentenpalast. Nachdem Ihr mit dem Präsidenten geredet habt, erklärt Euch Odyne seinen Plan, um die Hexe Artemisia zu besiegen. Geht an Bord der Ragnarok. Versorgt Euch zunächst mit Vorräten, nach dem Angriff auf die Lunatic Pandora könnt Ihr keine Stadt mehr betreten. Fliegt mit der Ragnarok einfach auf die Pandora zu, nach der FMV- Sequenz steigt Ihr aus und kämpft gegen Raijin und Fujin. Folgt den beiden ins Innere des riesigen Schiffes. Speichert und betretet den Teil der Pandora, den Ihr bereits kennt. Nehmt den grünen Aufzug. Nach kurzer Zeit findet Ihr einen weiteren Speicherpunkt. Das mobile Waffensystem das Euch schon beim letzten Mal rausgeworfen hat, stellt sich Euch in den Weg. Dreht den Spieß um und greift mit Blitzzaubern und den GFs Eden und Quezacotl an. Geht zurück und speichert erneut, dann lauft weiter und stellt Euch Cifer. Odin wird versuchen Euch zu helfen, doch seht selbst... Cifer besitzt keine wirklich gefährlichen Attacken, Ihr könnt Ihn leicht besiegen. Nach dem Kampf entführt er Rinoa. Denkt daran, Quistis zu koppeln bevor Ihr ihn verfolgt.



Bombastisch: Eden ist die einzige GF in Eurem Arsenal, mit der Ihr fünfstelligen Schaden austeilt.

Killer-Combo:

Im Lauf der Zeit wird Squalls "Multi"-Spezialattacke Eure Hauptwaffe gegen mächtige Monster werden. Koppelt 100 Ultima-Zauber mit Squalls



Attacke-Wert und bastelt Ihm ein möglichst mächtiges Schwert zusammen. Die übliche Vorgehensweise im Kampf sieht dann folgendermaßen aus:

1. Ein Melton-Zauber auf den Feind (Reduziert dessen Verteidigung auf Null)

2. Ein Aura-Zauber auf Squall (steigert die Chance auf eine Spezialattacke)

3. Squalls Multi-Angriff (schaltet zur Not mit der Kreis-Taste hin und her, bis ein Pfeil neben seinem Angriffs-Kommando erscheint)

Mit etwas Übung und der richtigen Elementarkopplung schaltet Ihr so jeden Gegner aus.



CD 4

Adell und Rinoa: Klettert das seltsame Objekt rechts von Euch hoch und Ihr steht der Hexe Adell gegenüber. Achtet beim Kampf darauf, dass Ihr Rinoa nicht verletzt, benutzt also keine GFs oder Zauber wie Ultima und Meteor. Zaubert Regen auf Rinoa und Melton auf Adell. Attackiert sie mit Magie und Squalls normaler Gunblade-Attacke. Nach dem Kampf speichert Ihr und geht durch die Tür im Hintergrund. Ihr müsst nun die Hexen aus jeder Zeitepoche besiegen. Lasst Squall seine normale Attacke ausführen, während sich der Rest die Gruppe auf den Kampf mit der letzten Hexe vorbereitet. Diese ist stärker als ihre Kolleginnen, geht aber vor Eurer Standard-Melton-Aura-Multi-Kombination in die Knie.



Die Hexe Adell saugt gelegentlich Lebensenergie aus Rinoa. Verhindert, dass sie stirbt, sonst endet das Spiel.

Die letzten Vorbereitungen: Geht durch das Waisenhaus an den Strand und Ihr seht Artemisias Schloss vor Euch aufragen. Klettert die dicke Metallkette hoch, bis Ihr zu drei Toren auf der linken Seite kommt. Geht durch das oberste Tor. Ihr befindet Euch jetzt an der Küste des nordöstlichen Kontinents. Sucht im Wald nach dem versteckten, domförmigen Chocobo-Schrein. Reitet auf dem Chocobo nach Süden an der Küste entlang bis zu der großen Wüste. Geht dort an Land und sucht in der Wüste nach der Ragnarok. Sucht jetzt die einschlägigen Draw-Punkt-Inseln auf und bereitet Euch auf die letzte Konfrontation vor. An Bord der Ragnarok könnt Ihr jetzt einkaufen, Eure Waffen aufrüsten und das ein oder andere Kartenspielchen mit den Mitgliedern des CC-Klub wagen. Benutzt die Karten-Wandler-Ability, um Eure Karten in Items zu verwandeln und diese zur Aufrüstung Eurer Waffen zu verwenden.

Artemisias Schloss: Fliegt zur Wüste und sucht nach einem Portal im Nordwesten. Geht hindurch und springt auf die Metallkette. Geht nach oben und Ihr betretet Artemisias Schloss. Sobald Ihr im Schloss seid, werden alle Fähigkeiten bis auf das Angriffs-Kommando versiegelt. Nur indem Ihr die zahlreichen Zwischengegner besiegt, bekommt Ihr Zugriff darauf. Außerdem müsst Ihr zwei Dreiergruppen bilden. An den grünen Wechselpunkten schaltet Ihr von einer Gruppe zur anderen um. Koppelt Eure Zaubersprüche so, dass der Attackewert Eurer Charaktere möglichst hoch ist. Nutzt Diabolos' "Gegner 0%"-Fähigkeit, um das Schloss in Ruhe zu erforschen. Beim Wechsel tauscht Ihr die Kopplungen einfach im Truppen-Menu aus. Ihr beginnt in der Haupthalle. Mit Eurer **ersten Gruppe** (Squall sollte dabei sein) geht Ihr die Treppe hoch und trefft auf den ersten Zwischengegner. Verprügelt ihn mit Squalls Gunblade und macht Euer Magie-Kommando verfügbar. Geht die Treppen nach oben, ignoriert die Tür vor Euch und geht nach rechts. Nehmt die Tür im Südosten. Geht weiter nach rechts und durch die Tür im Hintergrund. Ihr solltet jetzt in der Bildergalerie sein. Seht Euch die vier Bilder im Erdgeschoss (ignoriert das große Bild an der linken Wand) und die acht Bilder im zweiten Stock an. Jetzt werft einen Blick auf das große Bild. Der Name lautet "Vividarium et Intervigilium et Viator". Der nun erscheinende Gegner ist empfindlich gegen Windzauber. Entriegelt nach dem Kampf Eure Spezialattacken. Geht durch die Tür und wechselt zu Eurer **zweiten Gruppe**. Denkt daran, die Kopplungen auszutauschen. Geht die Treppen in der Haupthalle hoch und durch die obere Tür. Lauft über den Kronleuchter. Dieser sollte runterfallen und Euch so in den Bankettsaal befördern. Steigt durch die Luke im Boden und erledigt den nächsten Zwischengegner. Er ist empfindlich gegen Feuer und teilt mit Vorliebe Blitzzauber aus. Entfernt das Siegel der Speicherfunktion, geht wieder zurück und wechselt zur **ersten Gruppe**. Geht die linke Treppe hoch und durch die linke Tür zu einem Speicherpunkt, dann wieder zurück und geradeaus in den Keller. Hinter der linken Tür nehmt Ihr den Schlüssel aus der Hand des Skeletts und stellt Euch dem nächsten Zwischengegner. Brecht das Siegel Eurer GF und geht zum Wechselpunkt zurück. Eure **zweite Gruppe** sollte im Garten bei einem Brunnen sein. Geht durch die Tür im Hintergrund in die Kirche. Lauft die rechte Treppe hoch und rennt auf den glitzernden Gegenstand auf der Brücke zu. Kehrt zum Wechselpunkt zurück. Mit der **ersten Gruppe** geht Ihr wieder in den Keller. Sucht den Schlüssel im Kanal und öffnet die rechte Tür. Nach dem nächsten Zwischengegner wählt Ihr die Item-Funktion und wechselt Eure Truppe. Geht mit der **zweiten Gruppe** vom Brunnen aus ein Bild zurück, nach links, den Korridor hinunter und durch das Tor an dessen Ende zurück in die Haupthalle. Steigt die Treppe hoch und haltet Euch links. Steigt die nächste Treppe nach unten, und weiter bis zum nächsten Bild. Nehmt den linken Wechselpunkt bei den Aufzügen. Derweil geht die **erste Gruppe** die linke Treppe hoch, durch die Tür und am Speicherpunkt vorbei. Steigt in den Aufzug und wechselt zu **Gruppe Zwei**. Geht in den linken Raum, sucht den Schleusenschlüssel und wechselt anschließend zu **Gruppe Eins**. Geht wieder zurück zum Keller. Untersucht den Schalter neben der ersten Tür, um das Wasser abzulassen und geht dann zum Brunnen. Sucht dort nach einem weiteren Schlüssel. Von hier lauft Ihr zum Bankettraum und benutzt den rechten Wechselpunkt. Mit der **zweiten Gruppe** geht Ihr ein Bild zurück in den dunklen Korridor. An dessen linker Wand ist eine Tür versteckt. Öffnet alle vier Särge und ein neuer Zwischengegner erscheint. Dieser ist empfindlich gegen Erd- und Wasserattacken. Entfernt das Siegel auf den Wiederbelebungen und kehrt zur Haupthalle zurück. Steigt noch einmal die Stufen hoch, öffnet die obere Tür, geht über den mittlerweile stabilen Kronleuchter und durch die Tür am anderen Ende. Der nächste Gegner wartet schon. Wechselt in der Haupthalle die Truppe, nachdem Ihr ihn besiegt habt. Die **erste Gruppe** führt Ihr durch die Treppen in der Kirche zum Glockenturm. Im Erdgeschoss befindet sich ein unsichtbarer Speicherpunkt. Benutzt Sirens Wünschelrute. Folgt dem spiralförmigen Weg nach oben bis zu der schwingenden Glocke. Springt gegenüber der Öffnung in der rechten Wand auf die Glocke. Der letzte Zwischengegner erwartet Euch. Erledigt Ihn mit Eurer Lieblingskombo. Geht zurück in den Glockenturm und dann den Rest des Weges nach oben. Lauft über die Uhrzeiger und klettert die beiden Leitern hinunter. Der Weg führt Euch zu dem letzten Speicherpunkt vor dem Endkampf.

Das letzte Gefecht: Überprüft all Eure Kopplungen und ersetzt das Draw-Kommando durch die Item-Funktion. Hinter der Tür wartet die Hexe Artemisia auf Euch. Sie wählt zufällig drei Charaktere für den Endkampf aus. Macht Euch aber keine Sorgen: Sobald ein schwacher, nichtgekoppelter Charakter erledigt ist, wird er durch einen anderen ersetzt. Im Lauf des Kampfes verwandelt sie sich dreimal, nutzt Ihre erste und harmloseste Form, um Eure Charaktere vorzubereiten und beharkt jede Mutation mit der Melton-Aura-Multi-Kombo.



Artemisias zweite Form: Ab hier solltet Ihr keine GFs mehr einsetzen, da Artemisia sie mit einem Schlag erledigt.

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC-Comms-Link sowie dem Game Buster von Dataflash (kompatibel mit dem Xploder) erstellt.

PS DINO CRISIS

EFFEKT	CODE
Energie	800B1ED4 2312
Karten	800B9F30 FFFF 800B9F32 FFFF 800B9F34 FFFF
Waffen	800B9F08 FFFF
Objekte	800B9F0E FFFF 800B9F10 FFFF 800B9F12 FFFF 800B9F14 FFFF
Alle Kleider	D00BA654 0001 300BA654 000F D00C05A2 0003 800C05A2 0503
Continues	300B9E2A 0005
Wipeout-Modus Unendl.Zeit:	
Mission 1	800BA664 2330
Mission 2	800BA668 1C2C
Mission 3	800BA66C 1520

PS HOT WHEELS

EFFEKT	CODE
P1 Turbos	3012B36C 0009
P2 Turbos	3012BC9C 0009
P1 max. Flugpunkte	8012B11C D02C 8012B11E 0160
P1 alle Autos	8013C260 FFFF 8013C262 FFFF 8013C264 FFFF
Alle Strecken	3013C269 000F

PS GUNGAGE

EFFEKT	CODE
Energie	800EE5F6 3C00
Leben	800E0A9E 3C00
Waffenkraft	800499C2 00AA
Schild	8004AB7C 270F
Alle Figuren	300498E8 0001 30049914 0001 30049940 0001
In der Luft schweben	8004A320 00DC 8004A324 000A

PS CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

EFFEKT	CODE
Klassen	800873E0 000F
Strecken	800873E4 0FFF
Spiegelmodus	800873E8 0001
FMV-Film	800873F4 0001
Große Köpfe	800873AC 0001

PS SPYRO 2

EFFEKT	CODE
Energie	3006DE50 0003
Leben	3006C614 0009
Juwelen	D006C6F4 0000 3006C6F4 D903
Artefakte	3006C760 00??
Kugeln	3006C778 00??

PS PONG

EFFEKT	CODE
Goldbarren	801F1DDC 0063

PS MISSION IMPOSSIBLE

EFFEKT	CODE
Energie	8008FC0C 0196 8008FC1C 00FF
Munition	301F5812 0063 80045446 3C00
Feuerlöscher	301F5820 00FF
Schockgerät	301F5832 0064
Blaues Spray	301F5852 0064
Masken	301F5822 0063
Zeit	8008FD7C 00FF

N64 MARIO GOLF

EFFEKT	CODE
Dieser Code muss an sein:	F10B1920 0000 F10B1922 0000
Nur 1 Schlag	811B74F2 0000
Immer Power	810FC190 1536 811B74F8 0000
Alle Kurse	81130FEE 1194
Alle Spieler	810C2B98 0004 810C2B9A 0006 810C2B9C 0008 810C2B9E 000A 810C2BA0 000C 810C2BA2 0005 810C2BA4 0007 810C2BA6 0009 810C2BA8 000B 810C2BAA 000D
Linkshänder	801B74F2 0001
Nie Regen	810BACAA 0000

Die Fragezeichen bei den "Spyro 2"-Codes sind kein Versehen: Hier könnt Ihr selbst bestimmen, wieviele Kugeln oder Artefakte Ihr bekommt. Beachtet dabei aber, dass Ihr den Wert natürlich in Hexadezimalzahlen ausdrücken müsst: Um z.B. 100 Stück zu bekommen, ist der korrekte Wert 64.

PROFI TIPP

GTA 2

PS Harte Zeiten für Ganoven: Das Leben in der "GTA 2"-Großstadt ist gefährlich. Neben den rivalisierenden Gangs machen Euch diesmal besonders aggressive Ordnungshüter das Leben schwer. Selbst wenn Ihr ihnen entwischt, ist die Verbrecherkarriere mühsam – jeder Dollar will hart erarbeitet sein. Abhilfe für Eure ärgsten Nöte schaffen unsere praktischen Cheats, mit denen Ihr Euch nach Herzenslust auf der dunklen Seite der Gesellschaft austobt. Um sie zu aktivieren, gebt Ihr sie einfach als Spielernamen ein, den Ihr danach wieder ändern könnt. *us*

Einmal Millionär sein: Wieso lange um Kleingeld betteln, wenn es auch einfacher geht? **MUCHCASH** beschert Euch immerhin bescheidene 500.000 $. Endgültig reich seid Ihr mit **BIGSCORE**, das Euch satte zehn Millionen einbringt. Wollt Ihr nur eine dezente Hilfe auf dem Weg zur großen Karriere, begnügt Ihr Euch mit **HIGHFIVE**: Dieser Cheat spendiert Euch einen dauerhaften Punktemultiplikator von fünf, so dass Ihr zwar schneller aufsteigt, aber immer noch ein bisschen was dafür tun müsst.

(K)ein Stress mit der Polizei: Um die lästigen Ordnungshüter zwangsweise in Feierabend zu schicken, gebt Ihr **LOSEFEDS** ein: Schon interessiert sich kein Blaukittel mehr dafür, ob Ihr Leute überfahrt oder nicht. Seid Ihr dagegen auf der Suche nach dem ultimativen Adrenalinschub, versucht Ihr es mit **DESIRES**: Sofort seid Ihr mit vier angezeigten Köpfen auf der Liste der meistgesuchten Verbrecher ganz weit oben und werdet von den Polizeibrigaden der ganzen Stadt gejagt. Haltet Ihr das eine Weile durch, gesellen sich auch noch Armee und FBI dazu.

Hilfe für alle Lagen: DMA hat auch ein Herz für Leute, die gewöhnliche Cheats suchen. **LIVELONG** macht Euch gegen körperlichen Schaden unverwundbar (Ihr könnt allerdings weiter verhaftet werden!), während **ITSALLUP** Euch den Zugang zu den drei Stadtvierteln sowie allen neun Herausforderungen gewährt. Waffennarren freuen sich am meisten über **NAVARONE**: Damit bekommt Ihr sämtliche im Spiel erhältlichen Wummen zur freien Verfügung. Darunter sind auch rare Extras wie der heiße Flammenwerfer und aufgeladene Starkstromschocker.

Die kleinen Extras: Für eine Gewaltsteigerung steht das bezeichnende **GOREFEST**. Wer sich davon ein blutiges Gemetzel erwartet, wird jedoch enttäuscht: Viel heftiger wird das "GTA 2"-Treiben dadurch auch nicht mehr. Für den ungemein praktischen **WUGGLES**-Cheat benötigt Ihr ein zweites Joypad: Habt Ihr ihn aktiviert, könnt Ihr damit während des Spiels zahlreiche Parameter verändern. So beeinflusst Ihr auf Knopfdruck Euren Kontostand in 100.000 $-Schritten oder erhöht Euer Ansehen bei den Gangs: Für jede der drei Gruppierungen pro Stadtteil läßt sich unabhängig einstellen, wieviel Respekt sie vor Euch haben.



Im Spiel ohne WUGGLES nur ein Wunschtraum: Alle drei Gangs halten Euch für den Größten.





MAN!AC vor fünf Jahren

Im Zeichen von Sega: Auf dem Titelbild prangt Disneys "Lion King" für Mega Drive, im Heft präsentieren wir den ersten Saturn-Test samt "Virtua Fighter" – wie sich die Ereignisse doch gleichen... Nicht zuletzt nehmen wir Segas 32X unter die Lupe; nette Idee, aber mit 400 Mark gnadenlos zu teuer und nach wenigen Monaten bereits von allen guten Spielen verlassen. Das trifft auf die restlichen Konsolen nicht zu: Neben beinahe 50 Spieletests tummeln sich traditionell die "Spiele des Jahres" in der MAN!AC-Weihnachtsnummer. Über Auszeichnungen freuen sich u.a. "Donkey Kong Country", "Super Street Fighter 2", "NHL Hockey 95", "Super Metroid", "Virtua Racing Deluxe" und "Probotector" – ein guter Jahrgang..

Bruce Oberg, (laut Visitenkarte "Sündenbock" von Suckerpunch)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?“

1. Banjo-Kazooie (Nintendo, 1998)
"Um sich von der Tragik des Weltuntergangs abzulenken, kommt dieses Jump'n'Run gerade richtig. Es ist super-spaßig, besitzt aberwitzige Charaktere und große bunte Welten. Ein paar Minuten würde ich noch die lustige Gameshow spielen und danach die fiese Hexe erledigen."

2. Zelda: Ocarina of Time (Nintendo, 1998)
"Klar, dass kurz vor Schluss nochmal dieses grandiose Action-Adventure im Modulschacht meines N64 verschwindet. Am besten hat mir der Endgegner gefallen: Da kämpfst Du gegen Ganondorf, denkst, Du hättest gewonnen, und dann musst Du auch noch gegen sein teuflisches Ich antreten."

3. Riven (Acclaim, 1998)
"Der 'Myst'-Nachfolger ist für mich wegen seines hohen Grübelgehalts das beste Grafik-Adventure aller Zeiten. Die letzten Minuten möchte ich mich nochmal durch die wunderhübsche Landschaft bewegen, ein bisschen puzzeln und den atmosphärischen Sound genießen."

erscheint am 5. Januar

Sollte die Erde doch nicht am 1. Januar 2000 untergehen, könnt Ihr mit uns frohgemut ins neue Videospiel-Jahrtausend eintauchen. Nachdem schon in dieser Ausgabe ein Teil Eurer MAN!AC einer Frischzellenkur unterworfen wurde, dürft Ihr Euch den nächsten Monat auf weitere **Neuerungen** gefasst machen. Doch keine Angst: Bei unseren informativen Tests und knallharten Wertungen bleibt natürlich alles beim alten. Auf den Prüfstand kommen diesmal die Dreamcast-Rennhoffnung **Metropolis Street Racer**, der N64-Insektenvernichter **Armorines** (Bild) und die Playstation-Olympiade **International Track & Field 2**. Apropos Sport: Trotz Bundesliga-Winterpause bleiben wir am Ball und präsentieren Euch in unserem **Fußballschwerpunkt** die ultimative Spielanalyse. Und um bei der Schwemme an hochwertigen Konsolentiteln den Überblick zu wahren, dürft Ihr nächstes Mal auch wieder in unserem **Spieleführer 2000** schmökern.



Japan Top 10

Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

Platz	System	Titel / Hersteller	Genre / Deutschland
1	PS	Arc the Lad 3 Sony	Rollenspiel nicht geplant
2	N64	Super Robot Taisen Banpresto	Strategiespiel nicht geplant
3	DC	Revive - Revival Data East	Erotikadventure nicht geplant
4	GB	Dragon Quest 1 & 2 Enix	Rollenspiel nicht geplant
5	PS	Derby Stallion '99 Ascii	Reitsimulation nicht geplant
6	PS	ISS Pro Evolution Konami	Sportspiel Januar 2000
7	PS	Baseball Dugout '99 Digicube	Sportsimulation nicht geplant
8	PS	Jojo's Bizarre Adv. Capcom	Prügelspiel nicht geplant
9	PS	DD Rev. 2nd Remix Konami	Musikspiel nicht geplant
10	PS	Monster Collection Kadokawa Shoten	Rollenspiel nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin“, mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

Was hilft schon ein mit Elektronik vollgestopfter Hightech-Anzug, wenn sich kein einziger Alien blicken lässt? Sony empfiehlt, doch besser gleich auf dem Boden zu bleiben und sich mit "Omega Boost" zu vergnügen. Unser Tipp: Nie den Game Boy auf langen Reisen vergessen!

